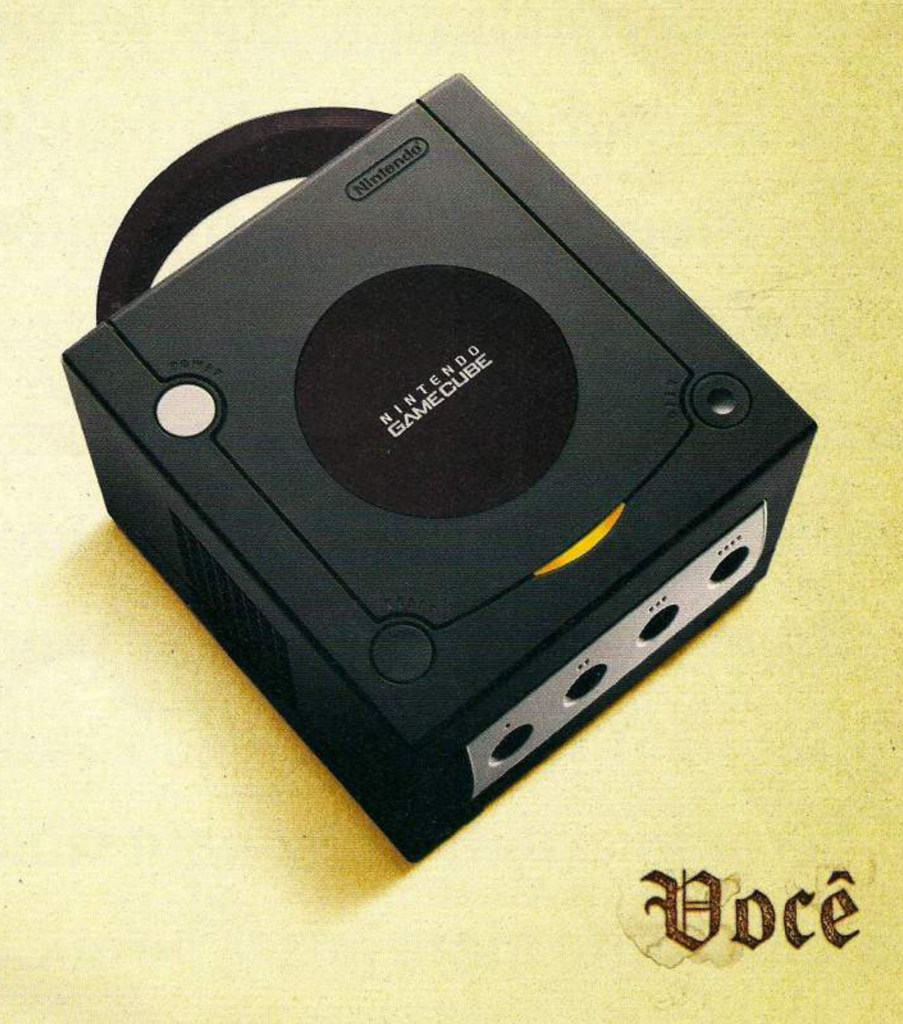

Nintendo®
WORLD
CONRAD EDITORA
Oficial
Nintendo
Selo de Qualidade
49
SET/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
ISSN 1516-1892
00049
9 771516 189008
GAME BOY ADVANCE

Ele tinha apenas 20 anos, quando assumiu o império macedônico e mais tarde se tornou o mais célebre conquistador do mundo. Com um dos melhores exércitos da antiguidade e sua extraordinária habilidade e coragem, conquistou territórios e chegou aonde nenhum outro havia chegado. Enfrentou com bravura bárbaros, legiões gregas, persas e povos egípcios. Foi coroado faraó, declarado um deus e sonhava ser o maior guerreiro de todos os tempos.

Alexandre, o Grande

Imperador da Macedônia


Nintendo
NINTENDO
GAMECUBE

A coragem desta camponesa mudou o rumo de uma guerra que durou um século. Acreditavam que ela tinha poderes sobrenaturais. Aos 16 anos, decidiu libertar a França do domínio inglês. Invadiu castelos fortemente protegidos, lutou contra tropas inteiras e derrotou os mais valentes guerreiros. Comandando um pequeno - mas bravo - exército, obrigou o inimigo a se render. Movida pela fé, e com a sua espada, esta heroína expulsou de uma cidade inimigos muito mais fortes do que ela.

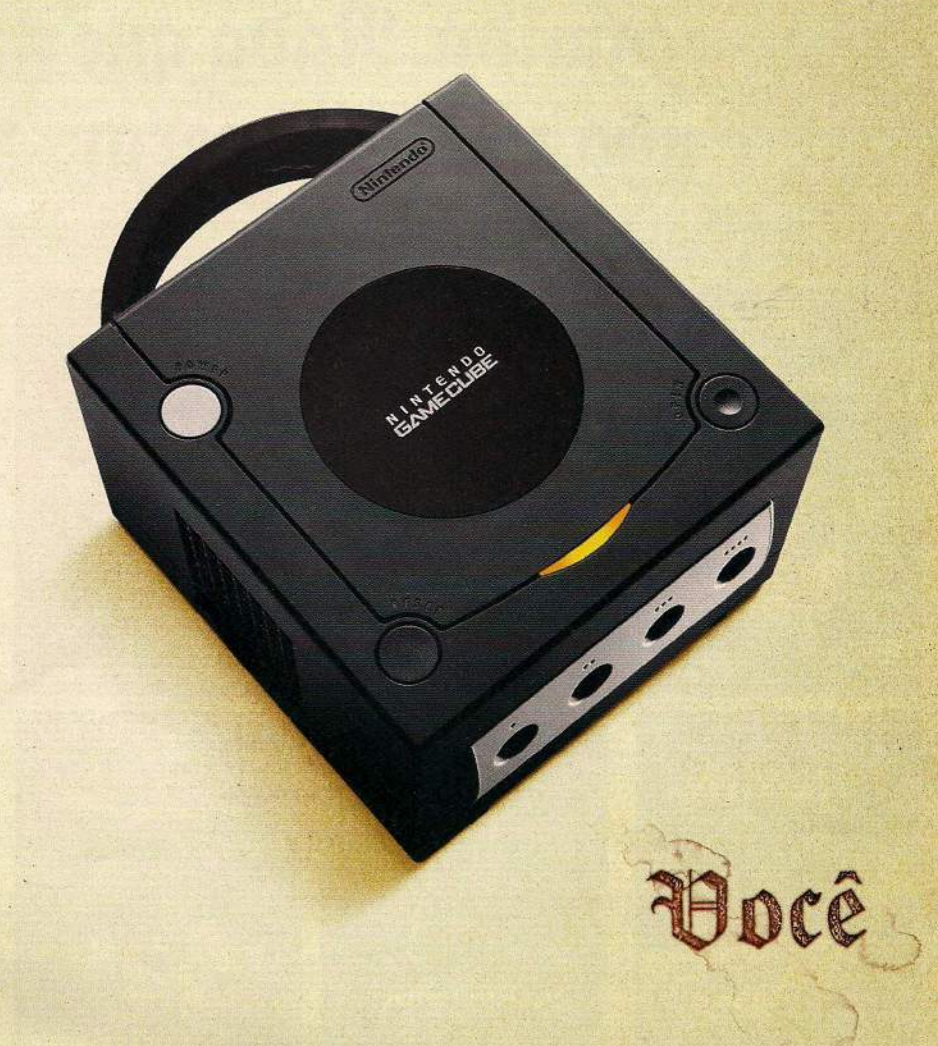
Joanna D'Arc

Heroína Francesa

Agora é a sua vez.

NINTENDO GAMECUBE™

BORN TO PLAY.



Você

▪ LANÇAMENTO OFICIAL ▪

Só a versão nacional tem assistência técnica, garantia e manual em português.

EDITORIAL

É só alegria! Setembro é o mês de aniversário da **Nintendo World** e mês do lançamento nacional do GameCube! São quatro anos acompanhando você nos melhores jogos de videogame, uma tarefa divertida e recompensadora, mas com muitos momentos difíceis e tortuosos. E quem não me deixa mentir é nosso editor Pablo Miyazawa, que viu esta publicação nascer e conta (na coluna No Controle) algumas passagens marcantes da história. Parabéns a todos que já integraram a equipe **NW** nesses anos!

E aqui é assim: o aniversariante é quem dá o presente! E esperamos que você aproveite e se divirta com a cartela de adesivos para decorar seu GBA e Memory Cards. Fique de olho também na Promoção Nintendo World e Gradiente, que está dando três GameCube e dois GBA!

Nossa capa faz homenagem ao portátil mais vendido do mundo, o Game Boy Advance, que está atravessando um período importantíssimo de lançamento. São títulos como **Metroid Fusion**, o game de uma das séries mais aguardadas pelos saudosos nintendistas, **Pokémon Ruby e Sapphire**, a nova safra de criaturas que promete reacender dentro dos fãs a chama de treinador, além de **The Legend of Zelda: The Four Swords**, a nova aventura de Link baseada em um modo Multiplayer arrasador, e tantos outros games que classificamos na matéria como imperdíveis.

E quando o assunto é GameCube, os holofotes continuam virados para **Super Mario Sunshine**, o primeiro dos quatro gigantes da Nintendo, lançado no final de agosto nos EUA. Detonamos as duas fases iniciais da nova aventura do bigodudo e entregamos de bandeja os Shines pra você. Tem também a segunda e última parte da estratégia do sinistro **Eternal Darkness**, jogo que deu um trabalhão pra todo mundo: sempre que abríamos o texto no computador alguma catástrofe acontecia. E olha que aqui ninguém mais duvida da existência de Pious Augustus!

Esta edição ainda traz muitas aventuras, esportes e curtição com as análises e previews de jogos incríveis. E para fechar, a primeira parte da história da Nintendo, a melhor empresa de entretenimento eletrônico de todos os tempos.

Ah, mês que vem tem mais comemoração! A **NW** chega à sua 50ª edição, e não pense que vamos nos esquecer dos nossos fiéis leitores! Então, até lá!

Ronny Marinoto



Esta é a nova dupla de treinadores que você verá nas versões Rubi e Safira. Temos que pegar!

ÍNDICE

Nintendo World
Número 49 — Setembro/2002

N-MAIL	8	ESPAÇO DEMOCRÁTICO PARA LEITORES
HOT PAINT	10	SÓ PARA QUEM DESENHA
HOT SHOTS	12	A QUESTÃO RESIDENT EVIL
HOT SHOTS	14	FINAL FANTASY, X-MEN, HARRISON FORD
ARENA	16	RECORDES QUEBRADOS E NOVOS DESAFIOS
N-WEB	17	NINTENDO ONLINE
ESPECIAL	20	LANÇAMENTO DO GAMECUBE NACIONAL
PREVIEW	22	STAR FOX ADVENTURES – GC
PREVIEW	24	ANIMAL CROSSING – GC
CAPA	26	GBA TOTAL – OS IMPERDÍVEIS DO PORTÁTIL
ESTRATÉGIA	34	SUPER MARIO SUNSHINE – GC
ESTRATÉGIA	40	ETERNAL DARKNESS – GC
REVIEWS	48	MICKEY MAGICAL MIRROR – GC
REVIEWS	49	BEACH SPIKERS – GC
REVIEWS	50	AGGRESSIVE INLINE – GC
REVIEWS	51	UFC THRONDOWN – GC
REVIEWS	52	SMUGGLERS RUN – GC
SUPER CLASSICS	54	HISTÓRIA DA NINTENDO
TOP SECRET	58	MUTRETAS E TRAPASSAS
PERGUNTE AOS PILOTOS	61	DÚVIDAS RESPONDIDAS
GALLERY	62	CONKER

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: CP. 7545 – Vila dos Remédios – Osasco/SP - CEP: 06296-990
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões: classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Parabéns pra você! A Nintendo World comemora o quarto aniversári
reservado especialmente para o leitor. Continuamos recebend
esforçando para superar todas as expectativas. Mande seu recadc

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Mais de uma centena de e-mails reclamando do preço do GameCube nacional.
Incontáveis e-mails com vírus anexado. Aqui não é a casa da mãe Joana!
Mais de quinhentos e-mails e cartas com dúvidas em algum jogo Nintendo. Para responder a tudo precisaríamos publicar cem edições só com dúvidas. Não dá, né!
Mais de cinqüenta cartas e e-mails femininos. Nossas preces foram atendidas.
Um e-mail contendo uma reclamação sonora, em MP3. Não cedemos perante ameaças.
Menos de oitenta novos desenhos para a seção Hot Paint. Uma baixa lamentável.
Pelo menos dez e-mails passando correntes de uma africana com problemas políticos.
Vinte e dois apertos de mão com o senhor Madruga, nosso fiel escudeiro.
Quatro vezes almoçamos no McDonald's da Avenida Aclimação e, em nenhuma das visitas, conseguimos ser atendidos pelo funcionário do mês.

PRECISA SER MAIS RÁPIDO!

Aí, galera da **NW**! Beleza? Eu queria saber como os caras que participam da seção Arena conseguem aqueles recordes incríveis! Eu tenho o jogo **Mario Kart: Super Circuit**, mas só consigo terminar as voltas em, no mínimo, dois minutos! Coleciono a **NW** desde a primeira edição e vocês estão de parabéns! Valeu!

Bruno G. Candeias
Via e-mail

No Arena só entra fera, Bruno! Treine bastante (mas muito mesmo!) e mande você também o seu recorde pra gente! Se ele for digno de figurar entre os primeiros, você poderá fazer inveja pra todo mundo no seu bairro! Manda brasa, meninão!

CRISE EXISTENCIAL

Estou numa fase complicada da vida. Tenho uma irmã de cinco anos, e todas as atenções estão voltadas para ela desde que nasceu. Nunca me incomodei com isso, mas agora foi lançado o GameCube. Desde meu aniversário, em 20 de dezembro, venho pedindo o Cubo. Mas meus pais não me dão ouvidos, pois estão muito ocupados vendo minha irmã escrever "bola" ou "vovó". É por isso que peço ajuda para vocês, sábios da **NW**, para que respondam às minhas perguntas e me ajudem a convencer minha mãe a me dar o Cubo. Minhas perguntas são:

1. Todos pais são assim com os filhos mais velhos ou fui eu que dei azar?
2. Qual o melhor jeito de cometer suicídio?

Breno Silva
Via e-mail

Opa, opa, opa! Pera lá, Breno! Não há necessidade de ser assim, tão melodramático! Por que você também não começa a prestar mais atenção à sua irmãzinha? O crescimento de uma criança é uma coisa única, e acho que você não deveria deixar isso passar despercebido. Quem sabe se você demonstrar mais interesse pela pequenina, seus pais não ficam de coração mole e acabam dando o console para vocês dois? Aí você ganha um GameCube e, de quebra, terá uma parceira para o Multiplayer. Mas não se esqueça de deixá-la ganhar de vez em quando!

UM PROBLEMA CÚBICO

Tem um tempinho, eu e meu irmão finalmente realizamos um sonho: ganhamos o Nintendo GameCube! Compramos **Pikmin** e **Super Smash Bros. Melee** e não parávamos de jogar o dia todo! Depois, meu pai nos deu o fabuloso **FIFA World Cup 2002**! Estava tudo bom, tudo legal, tudo uma maravilha, até que, de repente, quando eu estava jogando o **FIFA**, o cubículo mandou uma mensagem: "The game disc could not be read. Read the Nintendo GameCube instruction booklet for more information". Aí eu pensei "o cubo pirou, o que será que ele quer de mim?" Bom, a história acaba aqui e eu não sei como dar um jeito para o meu Cube ficar bom de novo. Toda vez que estou jogando, no meio do game ele congela e manda essa mensagem. Pelo-amor-de-Deus, me salvem! O que eu faço? Eu não agüento ficar mais de uma semana sem jogar o Cube!

Rafael Unger
Belém/PA

Putz Rafa... que zica, meu compadre! A mensagem significa o seguinte: "O game disc não pode ser lido. Consulte o manual de instruções do Nintendo GameCube para maiores informações". Isso pode ser duas coisas. Se só estiver acontecendo quando você joga o FIFA, o disquinho está com defeito. Se rolar com os outros jogos também, significa que o problema é mais sério e o GameCube está avariado.

TRANSFORMISMO

Olá, galera da **NW**, meu nome é Astrogilda, tenho 22 anos e estou à procura de um namorado que trabalhe em uma revista de games e que publique todas as minhas cartas. Bem, mudando de assunto, estou escrevendo para que vocês me respondam a algumas perguntas. Lá vai: qual é a verdadeira cor do cabelo da Samus? Ela é ruiva ou loira? Quando é que vocês vão mandar a camiseta que prometeram? Por enquanto é só, valeu. PS: meu nome verdadeiro é Carlos, eu só coloquei nome de mulher para vocês publicarem meu e-mail. Ha ha ha ha!

Carlos
Via e-mail

Olha... melhor parar com essa idéia de se fingir de mulher pra conseguir as coisas, hein! Isso pode lhe trazer complicações no futuro. Faça como a loirinha-ruiva Samus: mostre que o sexo não é diferencial na hora de alcançar um objetivo. Não vamos mandar camiseta nenhuma, pois prometemos uma camiseta pra Astrogilda, como você não é ela, dançou.

E MULA DORES

Lendo as edições da **NW** 1, 2 e 3, vi uma tal de Daniela Carrara. O que aconteceu com ela? Qual a posição de vocês sobre os emuladores e as ROMs? Vocês aprovam ou acham que é como a pirataria de jogos? Obrigado.

Glauber G. Silva
Via e-mail

O emulador em si não representa crime de pirataria. As ROMs também não, desde que você possua uma cópia original do jogo. Somos a favor de emuladores de consoles, que já não existem mais, a fim de preservar a memória do videogame. Mas somos totalmente contra a disseminação exacerbada de emuladores de jogos que estão no mercado. Além de não refletirem a real experiência que se tem quando se joga o game de verdade, eles não deixam de ser simples pirataria. A Daniela trampou aqui na arte nos primeiros números. Hoje é mãe e segue outros caminhos editoriais.

A QUESTÃO MARIO

Estava tranqüilo lendo a **NW**, até que uma dúvida surgiu do nada: por que o Mario se chama Mario? Afinal, aparentemente, é um nome bem brasileiro. Como ele é chamado no Japão? Ele foi criado no Japão ou nos Estados Unidos?

Thiago da Silva
Via e-mail

No Japão, ele é chamado de... desculpe a pronúncia, mas é que eu não falo bem japonês... lá ele é chamado de... Mario. Na verdade, Mario é um nome italiano, assim como o próprio Mario. O japonês Miyamoto resolveu dar esse nome a seu personagem pois achou que ele se parecia com um zelador italiano de um depósito da Nintendo chamado... adivinhe... Mario!

PENSA QUE É FÁCIL?

Pessoal da incrível e fantástica **NW**, estou escrevendo pra lhes agradecer. Foi graças a esta revista impecável que tomei uma decisão. Vou fazer faculdade de jornalismo e, se possível, entrar para a **NW**. Já vi que meu futuro vai ser bom: gatas da redação, games, amigos... O que mais eu posso querer? Nos vemos daqui a alguns anos!

Alveni Lisboa da Silva
Via e-mail

Chega mais, Alveni! Fora isso tudo que você já citou, têm as limusines, o caviar, o champagne, os salários em dólar... ahhh, você nem imagina como nós levamos a vida no mole! Isso aqui é uma festa! Por favor, põe mais uma uva na minha boca, gatinha!

OS DIAMANTES NÃO SÃO ETERNOS

Caros amigos da redação, gostaria de saber mais sobre **Pokémon Diamante**, o novo game da série dos monstrinhos para GBC. Pretendo comprar o meu até o final de agosto, e esse jogo foi o meu preferido na loja. Se puderem me mandar um e-mail explicando tudo eu agradeço, pois minha mãe não libera muita grana para eu comprar a revista. Obrigado pela atenção.

Adriano Barros Câmara
Recife/PE

Não existe realmente um Pokémon Diamante**, Adriano. Esse jogo é apenas uma ROM não-autorizada que circula pela internet. Mantenha distância dessas falsificações baratas!**

DESCULPE, NÃO ENTENDI

Eu curtia a revista de vocês, mas estou revoltado, e não leio mais esta *&"&$%$234@# de revista. Então, não publique este e-mail. Até porque eu não compro mais esta (%&#$"@. Tenho que admitir que estou meio por fora dos assuntos, mas não tem

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - CP 7545 - Vila dos Remédios - Osasco/SP - CEP: 06296-990**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

e você participa da festa interagindo no espaço
milhares de cartas todos os meses e estamos nos
meta o bedelho e apareça em nossa seção N-Mail.

problema. Até tentei ler as revistas mixurucas que há por aí, mas não dá, são umas $$%*%*(%***(&#. Não quero escrever mais nada, e vai todo mundo pro inferno!).

Surfspy666
Santos/SP

Eu também não vou mais responder esta %&#$"@ de e-mail porque já estou com o &&$%$ bem cheio! E você também não falou nenhuma %&#$"@ que fizesse sentido. Acho melhor mesmo ir para o inferno até o mês que vem pra não ter que cruzar com %&#$"@s como você.

A POESIA É MESMO NECESSÁRIA?

Estou mandando esta "mensagem-poesia" para dizer a todos que a **Nintendo World** é a melhor revista de games do mundo:

A Nintendo World
é uma revista que
incentiva
pois ela é uma parte
inteira informativa

Link, Mario e Wario
é uma seleção (sic)
e quando entra em
campo é uma grande
emoção

E vou falar o que é
emoção, as informações
da Nintendo World
que vai no coração (sic).

E aí, gostou da minha "redação"?

Vitor Ribeiro
Via e-mail

Huh... gostei... o que vale é a intenção! Não está exatamente uma poesia do Fernando Pessoa, mas se você treinar bastante, acho que dá pra chegar lá! Não desista, não!

MUNDO ANIMAL

Caro editor oculto/misterioso que responde às cartas da **NW**. Na edição 42, vocês fizeram uma matéria sobre o Sonic, dizendo que ele é um porco-espinho. Na edição seguinte, vocês receberam dúzias de cartas dizendo que o Sonic é um ouriço. Na realidade, ele não é nem um nem outro. O Sonic é um rato-ouriço, um animal originário do Japão que virou moda quando o game foi lançado. Ao chegar aos EUA, foi considerado um ouriço (Hedgehog), já que é o animal com o qual ele mais se parece por lá. Por favor, mandem um abraço para minha mãe e para o meu pai, pois eles também curtem os games Nintendo.

Bruno Elias Rocha Lopes
Rolim de Moura/RO

Tem certeza disso? Vou acreditar em você, pois perdi aquela minha enciclopédia que tratava do assunto e tenho certeza de que existem muitos bichos dos quais eu nunca ouvi falar. Valeu o toque! Só espero que o fã-clube do ouriço/porco-espinho/rato-ouriço não se sinta ofendido novamente e volte a se manifestar dizendo que a NW não sabe nada de biologia. Ah! sr. e sra. Lopes, de Rolim de Moura/RO: um abraço cheio de afeto e carinho, e sem nenhum espinho.

A DANÇA DAS LETRAS

Um amigo me pediu para eu ir trocando as vogais de Pokemon e comecei: Pakaman, Pekemen, Pikimin, Poko... Opa! Peraê! Trocando todas as vogais da palavra Pokemon por i, é Pikimin? Será que o Miyamoto pensou nisso? Outra coisa é o G do GameCube, sua forma é de um cubo e eu demorei pra reparar nisso! Pessoal, vocês estão de parabéns pelo conteúdo da revista!

Leandro Elias
Rio de Janeiro/RJ

Bom, não é exatamente Pikimin. É Pikmin. **Todo mundo (pelo menos, todo mundo aqui na redação) percebeu essa semelhança de nomes entre os dois games, mas ninguém precisou ficar trocando as vogais das palavras para chegar a essa conclusão, Liindri. Nunca chegamos a perguntar ao Miyamoto se ele estava pensando em alguma coisa relacionada a Pokemon quando batizou o jogo do capitão Olimar, mas pode ter certeza que faremos isso quando tivermos a oportunidade. E quanto ao logotipo do GameCube, não é simplesmente uma das coisas mais geniais que você já viu na sua vida?**

CUBO DE NATAL

Olá pessoal da minha revista predileta! Um dia desses entrei no site da Direct Shopping para ver o GameCube que espero ganhar no Natal. Tinha a esperança de achar um preço bom para comprá-lo. Mas quando vi, fiquei em estado de choque! R$ 1.199,00! O que é isso!?! Tinha pensado em mandar um e-mail perguntando quanto custava, mas agora que já sei, vai ser para fazer uma reclamação. Agora só vou poder comprar quando tiver dinheiro suficiente... Por isso, queria saber se vocês não querem comprar uma rifinha. São só cinco reais, ou melhor, cinco dólares, assim poderei pensar que o videogame é mais barato...

Gustavo
Via e-mail

Mas qual é o prêmio dessa rifa, Guga? Nos últimos quinze dias comprei alguns números de uma rifa de uma gaiola sem porta, outras de um isqueiro sem gás e sete números de uma rifa de um Atari 2600 sem cartucho. Acabei ganhando esse último prêmio e agora estou procurando uns jogos. Pena que o Atari veio sem fonte e sem controle também.... mas um dia eu chego lá! E agora falando sobre o real motivo da sua carta (e das cartas de um monte de gente que nos escreveu este mês): você tem todo o direito de reclamar. A Gradiente Entertainment diz que esse é o preço mínimo que ela conseguiu chegar, pois existem muitos impostos e despesas para trazer o GameCube e seus jogos ao Brasil. Está aqui registrada a sua queixa e de todos os outros que escreveram sobre o mesmo assunto.

CARTA DO MÊS

Olá pessoal da redação da **NW**! Estamos aqui marcando aquela presença feminina que tanta falta faz para vocês. Somos Janine, Paula e Aliane. Somos assinantes e viciadas em **NW** e não perdemos nenhuma edição especial! Bom, para espanto geral, somos mãe e filhas. Eu tenho 32 aninhos, e elas, 9 e 7 anos. Somos fanáticas por Pokémon e, pra vocês terem uma idéia do fanatismo, temos as versões Cristal, Vermelha, Amarela, Silver e estamos adquirindo as que faltam! Adoramos as novidades das fitas para GBA e não vemos a hora de jogar todas elas. A **NW** é muito bem feita. Minhas filhas já conseguem ler sozinhas a revista, e todo mês não vejo a hora dela chegar pra ver as novidades sobre Pokémon. Creio que vocês não devem receber muitos e-mails de mães e filhas viciadas em videogame. Agora que já marcamos nossa presença, mandamos um triplo abraço! Continuem assim!

Janine Las, Paula Alarisse, Aliane L. Gall
Via e-mail

Mas olha só que coisa! Chorei as pitangas nas páginas do N-Mail, dizendo que a mulherada não escrevia pra cá, e olhem o que acontece! Um e-mail não com uma nem duas, mas três mulheres assinando! Acho que vou usar essas mesmas páginas para pedir um aumento de salário, redução de jornada de trabalho, ticket restaurante de maior valor, vale-combustível... enfim, vou fazer a festa porque já vi que isso deu sorte! Fiquei tão feliz que resolvi colocar esse trio feminino no espaço reservado à carta do mês. Já estou até esperando a enxurrada de cartas e e-mails dos peludos reclamando desse protecionismo aparentemente exagerado. Então, acho melhor explicar antecipadamente o porquê dessa decisão. Primeiro, a carta da Janine, Paula e Aliane está muito simpática. Segundo, ela aborda um assunto com o qual a gente vem brincando faz um tempo aqui no N-Mail. Terceiro, ela mostra uma coisa que a gente preza demais: a união familiar. E o que é melhor: a união familiar para jogar videogame! E por último, se três pessoas que vivem sob o mesmo teto lêem a NW, **significa que estamos fazendo alguma coisa boa. Alguém discorda de mim? Continuem assim vocês também, J, P e A! 29 abraços pra vocês (o número de pessoas que estavam aqui na redação e leram a carta de vocês no momento em que eu a respondia).**

ELES E ELAS

Eu AMO, AMO a **Nintendo World** (posso falar AMO outra vez?). Quero perguntar se a Nintendo faz jogos para computador. Já vi ZELDA (meu amor de jogo), e tantos outros... Queria perguntar também se no N-MAIL pode haver uma página para garotos e outra para meninas, já que vocês respondem a poucas meninas. E também botem algumas dicas de **Zelda: Oracle of Ages**. Tô parada no terceiro castelo (aquele da ilha com os dinossaurinhos que roubam as minhas coisas). Por favor... Muitos beijos para cada um da redação.

Gabriela
Via e-mail

Pode falar quantas vezes quiser que ama a gente, Gabi. Adoramos ser paparicados! Mas desconfio que você não nos ama tanto assim, pois o detonado completo de Oracle of Ages **já saiu na edição 40 e você dormiu no ponto. Não é de admirar que os dinossaurinhos estão passando a mão nas suas coisas... A Nintendo não lança jogos para computador. Se você já viu Zelda e tantos outros, pode ter certeza de que é tudo cópia ilegal. Fique longe dessas falsificações! E sabe por que não dá pra fazer isso que você falou com o N-Mail? Imagina se alguém que não é nem menino nem menina escreve pra gente. Onde colocaríamos a carta dessa pessoa? Vai pensando aí, mês que vem a gente tá de volta.**

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

Vencedor

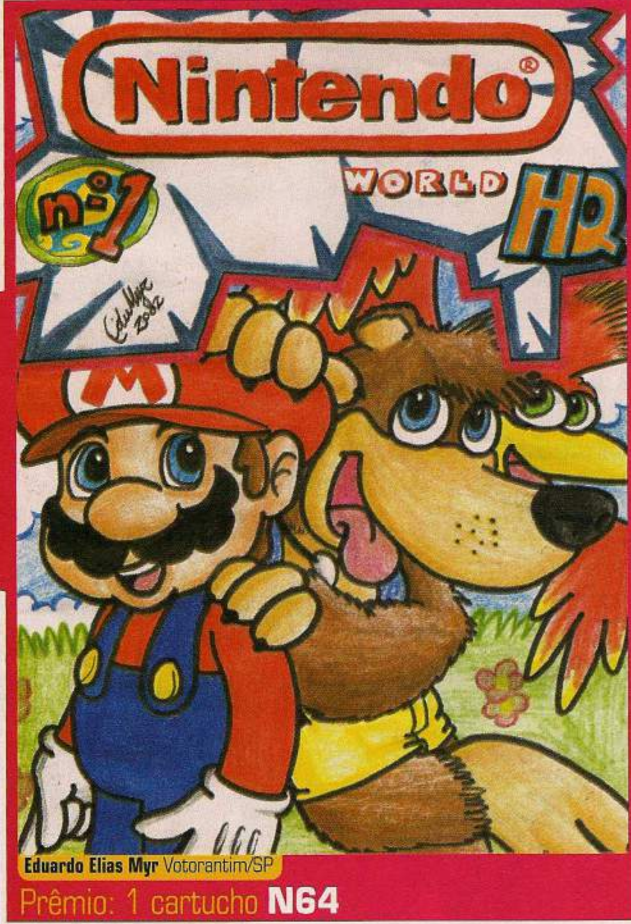
Regulamento
Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!



Eduardo Elias Myr Votorantim/SP
Prêmio: 1 cartucho **N64**



←↑ **O leitor Eduardo caprichou no desenho e mandou esta HQ contando uma história com os personagens Nintendo. A galera aqui adorou!**


Doraci da Silva Cardoso Sumaré/SP



José Roberto de Arruda Valentim Sorocaba/SP

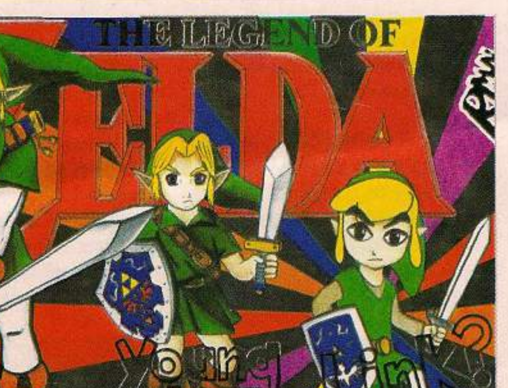
Jônatan F. dos Santos São Leopoldo/RS



João Vicente D'Avila Becker Santa Maria/RS



Márcia Elizabete dos Santos Sumaré/SP



Robson Nishijima Pres. Bernardes/SP



Arthur Lucena Alves de Sousa Pombal/PB

CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Nintendo World

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Ronny Marinoto
Editores

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Augusto Olivani, Eric Araki, Fabio Michelin, Marcel R. Goto, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Johnny Freak, Kelven Frank, Luiz Gustavo Bacan (arte) e Alexandre Jubran (ilustração de capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 49, setembro de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: CP. 7545 – Vila dos Remédios – Osasco/SP
CEP: 06296-990
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**
Distribuição: **Dinap**

PROMOÇÃO NW 4 ANOS

NINTENDO WORLD & GRADIENTE

O aniversário é da NW, mas quem leva o presente é você! Que tal concorrer a 3 GameCubes e 2 Game Boy Advance?
É só participar da nossa promoção! Preencha o cupom desta página e escreva o nome de três jogos para GameCube que a Gradiente estará lançando este mês no Brasil (a resposta está nesta edição!). Coloque o cupom em um envelope e envie para:

Promoção NW 4 anos – Nintendo World & Gradiente
Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco/SP

Se você for um dos cinco sorteados, poderá ganhar um GameCube ou um Game Boy Advance. Não deixe de participar! Você tem muitas chances de ganhar!





REGULAMENTO

- A Promoção Nintendo World/Gradiente é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil.
- Os vencedores serão escolhidos por sorteio. Os três primeiros sorteados ganharão um console Nintendo GameCube cada um. O quarto e o quinto sorteados ganharão um console Game Boy Advance cada um.
- Somente serão consideradas as cartas postadas até 25/10/02.
- Serão aceitos somente cupons originais e preenchidos completamente. Não serão aceitas cópias do cupom.
- O sorteio, aberto ao público, será realizado no dia 30/10/02, às 14h, na sede da Conrad Editora.
- Os vencedores receberão os prêmios pelo correio, via SEDEX, no endereço informado, dentro do prazo de 60 dias a partir de sua divulgação.
- Esta promoção é vetada aos funcionários e parentes da Conrad Editora, da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
- Não é permitido a uma mesma pessoa ganhar mais de um prêmio.
- O vencedor concorda em ceder sua imagem para exibição na revista através de fotografias.
- O prêmio não sofre variação alguma e não está sujeito a escolha por parte do sorteado.
- O resultado da promoção será divulgado na edição 51 da Nintendo World (novembro de 2002)

NOME: -- **DATA NASCIMENTO:** ----------------

ENDEREÇO: --

CIDADE: ------------------------------ **ESTADO:** ------------------------------

E-MAIL: --

NOMES DE TRÊS GAMES LANÇADOS PELA GRADIENTE ESTE MÊS PARA O GAMECUBE:







A verdade sobre RESIDENT

Chega de boatos e especulações! Leia agora o dossiê sobre a questão RE no GameCube

Você deve lembrar que as primeiras notícias sobre a série **Resident Evil** no GameCube vieram acompanhadas da palavra "exclusivo", certo? Muita gente contestou, dizendo coisas como "exclusivo nada, o PlayStation já tem esses jogos", ou "mas a Capcom vai lançar **Resident Evil Online** para o PlayStation 2". O fato é que o GameCube é o único console da atualidade a ter a série completa dos jogos **Resident Evil**, do 0 ao 4, num total de seis games. Desde essa confirmação, a questão principal passou a ser: "os games antigos serão ou não remodelados no GameCube?".

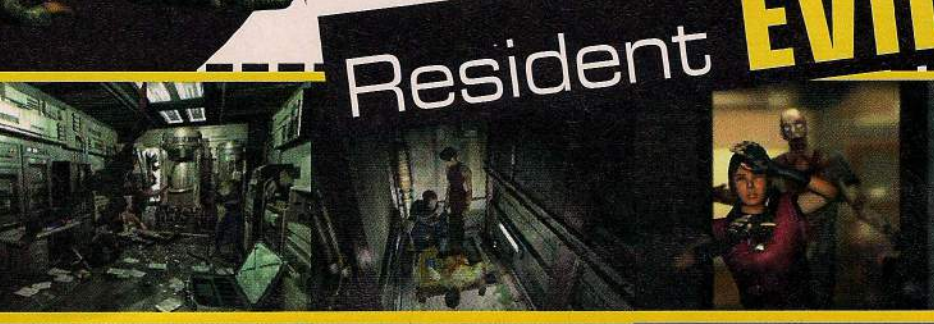
Tudo começou melhor do que qualquer fã poderia esperar. O lançamento do remake do primeiro **Resident Evil** deixou o queixo dos gamemaníacos no chão. A nova versão ganhou um visual de primeira, novos itens, armas, inimigos, áreas e cenários. Não dá nem para dizer que é o mesmo game. Muita gente ainda nem jogou a primeira versão de **Resident Evil** no GameCube, mas conhece bem a sua qualidade.

Agora, com o anúncio da chegada de **Resident Evil 2** e **3** no final do ano, veio junto a informação de que essas versões NÃO serão remodeladas, como aconteceu com o primeiro game. Inevitavelmente, uma insatisfação geral entre os fãs rolou em fóruns e listas de discussão na internet.

Resident



Resident EVIL 2









EVIL

Code: VERONICA

EVIL 3



Visual igual, diversão TAMBÉM

As reclamações dizem que a Capcom foi relaxada em não fazer as mesmas melhorias gráficas e sonoras para esses títulos. Tudo bem que temos direito de exigir a melhor qualidade do produto que iremos consumir, mas nesse caso, vale lembrar que a pressa é inimiga da perfeição. Tempo é a questão fundamental aqui, e isso a Capcom já adiantou que não tem. Para jogarmos versões remodeladas de **Resident Evil 2** e **3**, seria preciso aguardar, pelo menos, até o final de 2003, ou até 2004. Assim, sabe quando a Capcom finalizaria **Resident Evil 0** e **Resident Evil 4**? Provavelmente em 2005 e 2006, respectivamente. Uma estimativa pouco animadora, não?

Na segunda semana de agosto, a Capcom Asia disponibilizou em seu site (**http:www.capcom.com**) dois vídeos das versões de **Resident Evil 2** e **3** rodando no GameCube. Aparentemente, os gráficos, texturas e a movimentação dos personagens sofreram pouquíssimas alterações em relação às versões originais. Há quem diga que a conversão para o console da Nintendo vai causar uma melhora obrigatória nos gráficos, mas será algo muito sensível. Conclusão: vamos mesmo jogar esses dois **RE** no Cube com a mesma qualidade visual das versões antigas. Mas se observarmos atentamente, isso não é algo tão ruim. O que importa é a qualidade e a diversão dos games, que continuarão inalteradas. E vale ou não vale tudo para ter a série completa no mesmo console num espaço de dois anos? N

Ronny Marinoto

Os PLANOS da Capcom

Veja o que a Capcom planejou para a série **RE**:

1. O GameCube ganharia a série completa dos jogos Resident Evil, formada pelos títulos **RE 0**, **RE**, **RE 2**, **RE 3**, **RE 4** e **RE: Code Veronica**.
2. O primeiro jogo a ser lançado seria **RE**, remodelado, com as novas áreas, novas armas e itens.
3. As versões **RE 2**, **RE 3** e **RE: Code Veronica** seriam apenas convertidas para o sistema do GameCube e não ganhariam o mesmo tratamento do primeiro jogo.
4. As versões de **RE 0** e **RE 4** seriam exclusivas para o console da Nintendo.

As datas de lançamento (nos EUA):

Resident Evil	abril de 2002
Resident Evil 0	novembro de 2002
Resident Evil 2	novembro de 2002
Resident Evil 3	dezembro de 2002
Resident Evil: Code Veronica	2003
Resident Evil 4	2003

Square anuncia seus títulos para GameCube e GBA

Youichi Wada, presidente da Square, finalmente fez o tão esperado anúncio dos títulos dos jogos que a empresa vai produzir para GameCube e Game Boy Advance. Na lista divulgada estão os nomes: **Final Fantasy Crystal Chronicle** (CG e GBA) – modo Multiplayer no GBA e conexão com a versão do GameCube, prevista para sair até março de 2003.
Seiken Densetsu (GBA) – ainda não foi definido se o jogo fará parte da série **Secret of Mana** ou **Legend of Mana**.
Chocobo (GBA) – um novo jogo estrelando o Chocobo, ainda não se sabe se uma seqüência de **Chocobo's Mysterious Dungeon** ou um título original. Esperado para o final de 2002.
Final Fantasy Tactics (GBA) – este jogo não será uma conversão do título lançado para PlayStation, mas sim, um episódio totalmente novo.
Final Fantasy III (GBA) – uma versão remodelada do jogo lançado para o console Famicom (8-bit japonês, da Nintendo).
E ainda outras duas aventuras para o GBA sem os nomes confirmados. Um comercial feito para a Nintendo já mostrou um pequeno trecho de **FF Crystal Chronicle** rodando no GameCube e minutos antes do fechamento desta edição conseguimos as imagens do jogo **FF Tactics**, para o GBA. Mais informações surgirão na feira Tóquio Game Show 2002, que se realiza nos dias 21 e 22 de setembro, no Japão.





GAMECUBE plugado!

Nintendo divulga data de lançamento do Adaptador de Banda Larga

Com o lançamento do modem para linha telefônica já marcado para o dia 12 de setembro, no Japão, só faltava mesmo a Big N revelar quando os assinantes de serviço de banda larga (DSL e Cable Modem) poderiam fazer a festa com **Phantasy Star Online** e os outros futuros jogos do GameCube. E o dia é 3 de outubro, quando o acessório será lançado por 3.800 ienes, cerca de 90 reais.



Sem macacadas!

Sega lança Super Monkey Ball 2

Um dos primeiros jogos a sair para o GameCube, Super Monkey Ball **era um puzzle simples e divertido, mas que ficou à sombra de** Luigi's Mansion **e** Wave Race **no lançamento do console. A Sega está trazendo agora sua seqüência,** Super Monkey Ball 2**, com 150 novos puzzles e muitos novos minigames para um ou mais jogadores.**



MISSÃO ESPACIAL

Ikaruga sairá para GameCube

Já não se faz mais jogos de nave como antigamente, então, quando um novo título é lançado, e ainda por uma Softhouse prestigiada como a Treasure (de Mischief Makers e Sin & Punishment), só temos motivos para comemorar. Ikaruga surgiu como um Arcade e ganhará uma versão para o GameCube em janeiro de 2003. Pelas fotos, ele se parece com um jogo de Scroll vertical comum, como o clássico Xevious**, porém, com modernos visuais 3D. Mas os gráficos nem são o maior destaque do jogo: a Treasure, como de costume, criou comandos bastante originais, como o de absorver e refletir os diferentes tipos de tiros dos adversários que criam um desafio espetacular.**

Os Mutantes



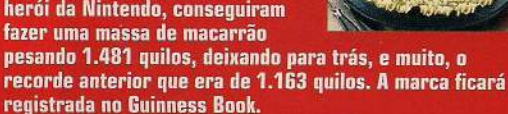
Personagens de X-Men: Next Dimension na passarela

Os super-heróis mutantes da Marvel estão de volta neste jogo de luta desenvolvido para o GameCube pela Activision. Com um total de 24 lutadores, alguns deles secretos, **X-Men** promete agitar a galera com novos golpes, combos aéreos, visual 3Dzão e cenários com até quatro áreas diferentes, atingidas quando um dos lutadores é arremessado através dos limites da tela. Lançamento em outubro de 2002.

N-BITS

N-BITS

Uma conexão inesperada foi anunciada para o jogo Harry Potter and the Sorcerer's Stone, **do GameCube. O jogo vai se conectar com a versão Harry Potter do GBA e possibilitará a abertura de uma área bônus na aventura do portátil, a fase Forbidden Forest.**



A campanha de marketing do jogo Super Mario Sunshine **chegou à Itália e o recorde de maior peso para uma massa de macarrão foi quebrado. Patrocinado pelo restaurante Buca Di Beppo, vários cozinheiros, trajando o uniforme do herói da Nintendo, conseguiram fazer uma massa de macarrão pesando 1.481 quilos, deixando para trás, e muito, o recorde anterior que era de 1.163 quilos. A marca ficará registrada no Guinness Book.**

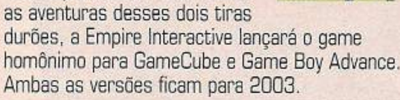


Pare de sonhar com carros esporte e ajeite-se em frente da tevê, pois o cockpit vai tremer muito. Need For Speed: Hot Pursuit 2 **estréia em outubro no GameCube. A proposta de jogo de corrida com perseguições alucinadas continua valendo e você poderá pilotar as máquinas mais quentes do universo.**

GameCube bateu a marca de um milhão de unidades vendidas na Europa em menos de um ano (onze meses). A notícia foi divulgada em uma coletiva de imprensa no evento ECTS 2002 (European Computer Trade Show), realizado no velho continente. Com isso, a expectativa de vendas mundial aumentou de doze milhões de unidades para dezesseis milhões até o fechamento do ano fiscal, em março de 2003.

Duas novas imagens de Wario World **apresentadas no mesmo evento europeu da ECTS, mostram que o rival de Mario está com tudo e não tá prosa. O game tem o mesmo jeitão das aventuras de Mario e promete fazer sucesso em seu lançamento dia 11 de novembro, nos EUA.**

Dupla sertaneja



Detetives Starsky & Hutch voltam para as telas de tevê

Eles foram protagonistas e deram nome a uma das séries policiais mais famosas dos EUA: "Starsky & Hutch". Para reviver as aventuras desses dois tiras durões, a Empire Interactive lançará o game homônimo para GameCube e Game Boy Advance. Ambas as versões ficam para 2003.

Bebê Turok

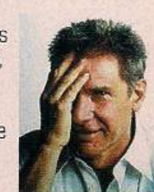
Acclaim quer batizar seu filho com nome indígena!

Numa promoção demente para divulgação do game Turok Evolution, **a Acclaim diz que pagará dez mil dólares para quem batizar um filho como "Turok" e usar esse nome durante um ano. Para concorrer ao prêmio, a criança deve nascer no território dos EUA no mês de setembro e os pais devem concordar com as regras impostas pela empresa.**
http://www.turok.com/baby/

Mario versus Indiana Jones

Personagem da Nintendo é mais lucrativo

O personagem Mario, da Nintendo, ficou no lucro quando confrontado com as arrecadações do principal astro de Hollywood, Harrison Ford. O bigodudo da Nintendo já vendeu mais de 158 milhões de unidades e rendeu sete bilhões de dólares, enquanto que o melhor homem do cinema hollywoodiano não arrecadou mais de 5,6 bilhões de dólares durante sua carreira. Acredite, se quiser!



Por **Pablo Miyazawa**

Uma vida em **quatro anos**

Mais um aniversário nas costas. Faço parte da **Nintendo World** desde a produção da edição zero, que nunca foi lançada em bancas. Hoje, após quatro anos de Conrad, guardo muita história na gaveta. Quando começamos, nada era fácil. A verba era pequena e não tínhamos nem metade da equipe que temos hoje. A **NW** entrou em um mercado já consolidado por duas grandes revistas e mais uma porção de publicações pequenas. Fomos aparecendo aos pouquinhos, ganhando espaço e público, mês a mês. Não demorou e já competíamos pelo posto de revista de games mais vendida do país. Os anos passaram e as concorrentes foram sumindo do mercado. Só sobrou a **NW**. Surpreendente para uma revista que muita gente achava que não passaria do número três...

Claro que nem tudo eram flores. Por diversas vezes, tivemos que resolver problemas gigantescos. Por exemplo, toda edição de janeiro tinha que vir recheada de dicas. E dá-lhe toda equipe contando cada linha da revista para totalizar os 2.000 truques e códigos prometidos na capa. Quase enlouquecemos, mas contamos um por um. E os detonados? Muitas vezes, recebemos os games só dois dias antes do fechamento. Daí, era preciso varar a madrugada, jogar feito louco, capturar telas e escrever mais rápido que qualquer coisa. Antigamente, eramos nós que tínhamos que fazer esse trabalho "sujo". Hoje, felizmente, temos pessoas mais malucas (nossos colaboradores) pra fazer o trampo pra gente. Ainda bem!

Outro momento marcante foi a capa da edição 12, de agosto de 1999. Colocamos uma imagem linda do Shadow Man na capa, apontando uma arma direto na cara do leitor. Ficou legal, mas um pouco ousado. A Nintendo of America também achou e acabou barrando na última hora. A única solução viável seria colocar World Driver Championship na capa. Mas não ficou tão bom (jogo de carro é complicado de vender revista), e resolvemos tentar com Shadow Man mesmo. A solução? Dar um close na cara do sujeito e esconder a arma polêmica. Não ficou tão bonito, mas resolveu.

Hoje, gozamos de uma liberdade que era quase inimaginável em 1998. A Nintendo confia no nosso taco e quase não dá palpite no nosso trabalho. Isso nos dá liberdade pra criar umas loucuras, como a embalagem prateada da edição de três anos, ou a idéia das duas capas diferentes no mesmo mês (edição 26). Foi a primeira vez que uma revista de games fez algo do tipo no Brasil.

Histórias não faltam, mas o espaço é curto. Não é moleza fazer, todos os meses, uma revista legal como esta. Mas dá um orgulho dos grandes olhar para trás e enxergar quase cinqüenta edições da **NW** na coleção. Que venham mais cinqüenta!

NO CONTROLE



Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games. O esquema é: desafiamos vocês a baterem qualquer um dos recordes de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Shark). Parece que os pilotos esqueceram de F-Zero e resolveram concentrar tudo no Mario Kart! Já os recordes de Resident Evil começaram a chegar! Será que você consegue batê-los? Manda brasa!

Resident Evil



Tempo total para terminar o jogo
1:56.46 – Leitor: João Jader Rocha – São Paulo/SP

Mario Kart Super Circuit



Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit
0'49"25 – Leitor: Tiago Noronha Bomtempo – Dom Aquino/MT
0'49"60 – Leitor: Ezequiel Costa M. da Silva – São Caetano do Sul/SP
0'49"61 – Leitor: João Romário C. Bezerra – Tauá/CE
0'49"63 – Leitor: Jonas Eduardo S. de Souza – São Paulo/SP
0'49"70 – Leitor: Fabrício Diniz de Lima – Belém/PA

Star Fox 64



2114 inimigos abatidos – Leitor: Cláudio Ferreira dos Santos – Ceilândia/DF
2077 inimigos abatidos – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG
1930 inimigos abatidos – Leitor: André da Cunha B. Castellan – São Paulo/SP
1930 inimigos abatidos – Leitor: Wellington de Souza – São Paulo/SP
1858 inimigos abatidos – Leitor: Adrian Maciel L. Müller – Niterói/RJ

Estes são os desafios para você encarar este mês:



Super Smash Bros Melee
Qual a maior distância que você consegue mandar o saco de areia jogando no modo Home-Run?

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente. Os melhores serão publicados aqui.

Mande seus recordes para:
Seção ARENA
REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente;
- Coloque a câmera em uma superfície plana;
- Não use flash;
- Regule o contraste e o brilho de sua TV;
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol);
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha;
- Não use flash;
- Enquadre somente a tela do portátil na foto.

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!
Nome do Game: Super Mario Advance 2 (Game Boy Advance).
Prêmio para o vencedor: um Game Boy Color com cartucho.
Envie suas cartas até: 30 de setembro de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Quantas saídas existem no jogo?**
2. **Qual o nome do dinossauro que Mario encontra logo no começo?**
3. **Para voar, Mario precisa estar equipado com um item. Qual é esse item?**
4. **Super Mario Advance 2 é uma versão portátil de um game lançado para qual plataforma Nintendo?**
5. **Qual o nome do último chefe do game?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO SUPER MARIO ADVANCE 2**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (edições 47 e 48): André Frederico de Sena Horta, Belo Horizonte/MG.
Respostas: 1. Dimitri e Moosh; 2. Proteger o Oráculo das Estações; 3. Espada e Bumerangue; 4. Aumenta a velocidade de Link; 5. Power Bracelet.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JULHO DE 2002

SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM GAMECUBE
RESIDENT EVIL GAMECUBE
Aggressive Inline GAMECUBE
MX SUPERFLY GAMECUBE
Beach Spikers GAMECUBE
SPIDER-MAN: THE MOVIE GAMECUBE
Super Smash Bros Melee GAMECUBE
King of Fighters EX GAME BOY ADVANCE
UFC Throwdown GAMECUBE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE NW

METROID PRIME GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
RESIDENT EVIL 0 GAMECUBE
METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
SOUL CALIBUR II GAMECUBE
STAR FOX ADVENTURES GAMECUBE
POKEMON RUBY & SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
ANIMAL CROSSING GAMECUBE
CAPCOM VS SNK 2 EO GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAME BOY ADVANCE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



setembro/outubro
Animal Crossing
Blood Omen 2
Capcom Vs. SNK 2: EO
Cubix: Robots for Everyone
Dragon's Lair 3D
Evolution Skateboarding
Freekstyle
Jimmy Neutron Boy Genius
Kelly Slater's Pro Surfer
Mario Party 4
Mat Hoffman's Pro BMX 2
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Pac-Man Fever
Rayman Arena
Resident Evil 0
Rocket Power: Beach Bandits
Scooby-Doo! Nights of 100 Frights
Star Fox Adventures
Star Wars: The Clone Wars
Top Gun: Combat Zones
Vexx
WTA Tour Tennis
X-Men: Next Dimension

setembro/outubro
Army Men: Turf War
BattleBots
Castlevania: Harmony of Dissonance
Defender of the Crown
Disney Sports Skateboarding
Donkey Kong Jr.-e
Doom II
Driver 2 Advance
Ecks vs. Sever 2
Game & Watch Gallery 4
Grand Theft Auto III
Kelly Slater's Pro Surfer
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
Medal of Honor Underground
Mega Man Zero
Sega Smash Pack
Shrek Hassle at the Castle
Smuggler's Run
Spyro 2: Season of Flame
Star Wars: Episode II: New Droid Army
Super Ghouls & Ghosts
The Mummy
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
Yu-Gi-Oh! The Immortal Duelist Soul

FÓRUM

Você acha que o jogo Super Mario Sunshine vai vender GameCube?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Presente de aniversário

Kirby faz dez anos e ganha um presentão!

A bolinha mais fofa da Nintendo acaba de ganhar um site exclusivo que conta a história de sua carreira no mundo dos games. São dez anos que o tornaram um dos personagens mais famosos da Big N. Seja em aventuras próprias, seja em participações especiais, Kirby já esteve presente em todas as plataformas.

Sua fama considerável lhe rendeu um site completíssimo para comemorar seus dez anos de vida. É possível visitar a máquina do tempo e conferir o sucesso de Kirby ao estrear no Game Boy, em 1992.

O conteúdo é um prato cheio para a criançada, pois conta com uma área de serviço que ensina a desenhar o personagem e seus amigos – tudo passo a passo. Dá até para imprimir os desenhos e depois colori-los. Outra atração é o desenho animado "Kirby Right Back at Ya!", que estréia na TV americana no início de setembro – não deixe de baixar o filminho para assistir ao pequeno trecho de um episódio.

Claro, também não poderia faltar uma área para downloads! Você pode pegar gratuitamente vários papéis de parede para decorar a tela do seu computador e conferir algumas páginas da história em quadrinhos – referente ao desenho animado – que está sendo publicada na revista Nintendo Power.
http://www.kirbykirbykirby.com

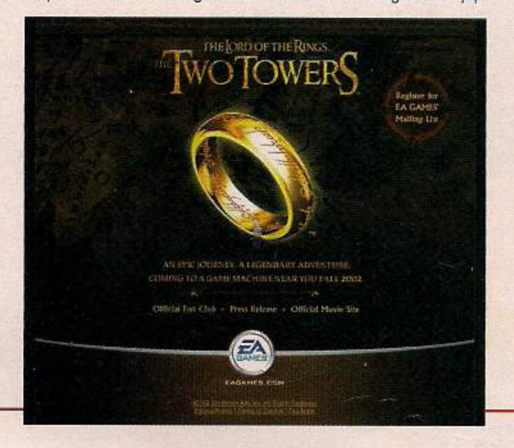


Porta-Jóias da Nintendo

GBA ganha épico O Senhor dos Anéis

Vem aí o segundo filme da trilogia O Senhor dos Anéis (The Lord of the Rings) e a Electronic Arts se prepara para lançar uma superaventura para o portátil da Big N. **The Lord of The Rings: The Two Towers** está em desenvolvimento pela Softhouse Griptonite Games, empresa que também assina a produção de Harry Potter e a Pedra Filosofal para GBA e GBC. Por isso você já pode comemorar: teremos um RPG/Adventure nos moldes do conhecido Diablo para PC, com enredo forte e vasta exploração. Dá para imaginar o que vem por aí?

A EA não perdeu tempo e já começou a montar o site oficial do jogo. Por enquanto, você vê apenas as informações básicas de lançamento do jogo e clica em alguns links, como o do site oficial do filme e um outro do fã-clube. Não demora e o site estará diariamente bombando novidades. Fique ligado neste endereço eletrônico e guarde bem esta jóia!
http://www.ea.com/eagames/official/lordoftherings/home.jsp



Nova York em pânico

Site de Smashing Drive é pura colisão

Apertem os cintos! Motorista maluco no comando!

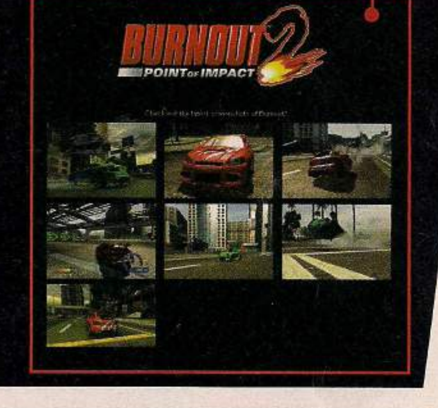
Dirigindo como um maluco um carro turbinado pelas ruas de Nova York, seu objetivo é partir do ponto A e chegar ao ponto B no menor tempo possível. Isso faz você se lembrar de algum outro game? Claro! Crazy Taxi. Mas não se engane, estamos falando de **Smashing Drive**. O site oficial é muito animado e traz todos os detalhes sobre o estilo do jogo para você conferir antes de se aventurar.
http://www.namco.com/games/smashing_drive.html



Sinal verde

Burnout 2 esquentando os motores

Este é pra galera apaixonada por velocidade e carros envenenados. O título Burnout fez um tremendo sucesso no GameCube e já tem confirmada sua segunda versão: Burnout 2. **A nova versão chama-se** Burnout 2: Point of Impact **e trará novidades, como variações climáticas, novos efeitos especiais e uma garagem repleta de carros inéditos. A Acclaim já ligou os motores e disponibilizou algumas imagens no site oficial. Vai lá pra ver se está a seu gosto.**
http://www.burnout2.com



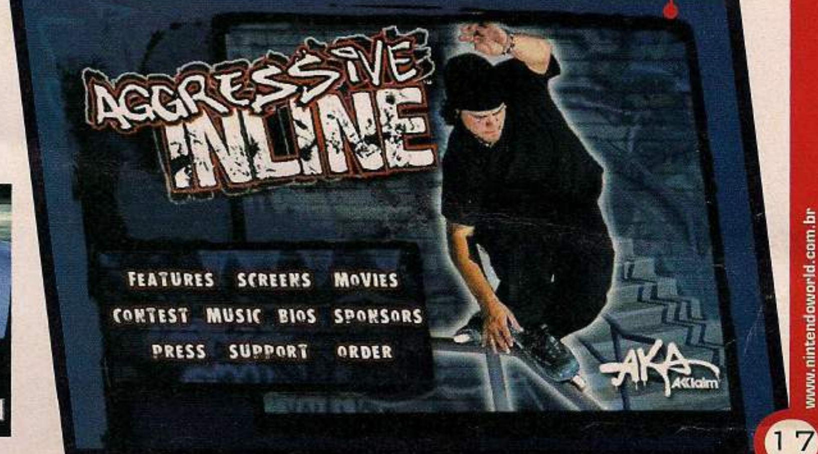
No fio da navalha

Patins é nova onda radical no GameCube

Agora chegou a vez da galera da patinação detonar nos videogames. A Acclaim tem ganhado bastante moral no desenvolvimento de jogos baseados em esportes radicais. A receita é realismo, diversão e grandes astros.

Com uma engine muito parecida com a utilizada em Tony Hawk's 3, a Acclaim fez bonito em Agressive Inline. **São gráficos nítidos e manobras perfeitas, sem falar na presença de feras dos patins inline, como Frankie Morales, Eito Yasataoko, Taig Khris e Chris Edwards. E para que não fique um cheiro forte de cuecas no recinto, foram desenvolvidas algumas personagens femininas para dar mais graça ao game.**

A Acclaim disponibilizou no site oficial do jogo uma seleção de vídeos, imagens e informações para que você possa conferir todos os detalhes. Se você aprecia esportes radicais, não pode ficar fora dessa. Visite!
http://www.acclaimmaxsports.com/aggressiveinline/index.html





Console
Game Boy Advance

S Video
Cable

GameShark
Advanced

Shark Light

Glow Guard

Pulse Pak
para GBC



Tela de LCD
compatível
com GameCube
e outros Video Games



All in One
Funpak para GBA

Booster Kit
para GBA

Mega Memory
16X para Gamecube

Flash Memory
59 Blocks
para Gamecube

Cabo Link
para GBC e GBA

Sharklight Survival Set
para GBA

Entregas
na capital e
grande São Paulo
via motoboy
Despachamos para
todo o Brasil
via sedex.



AC Adapter
para GBC e GBA



Formas de
Pagamento:

- Em até 6X

- Aceitamos todos
os cartões de crédito

NC games

(11) 6236-1157

GameCube: ele está entre nós!

O melhor console de videogame está nas lojas brasileiras. Você já garantiu o seu?

Por Pablo Miyazawa

Sim, é verdade. O GameCube chegou oficialmente ao Brasil. Após muitos meses de ansiosa espera, finalmente a Gradiente Entertainment colocou nas lojas a versão nacional do mais cobiçado videogame do planeta. E a informação agora é confirmadíssima: o GameCube, nas cores Índigo ou Jet, sai pelo preço médio de R$1.199,00. Vale lembrar que o console vem com instruções em português, garantia de um ano e menu interativo também no nosso idioma. Os games, com manual e embalagem em português, custam R$ 229,00 cada, e o Cartucho de Memória de 251 blocos chega aqui por R$ 199,00. Por enquanto, não está prevista a venda de outros games, do Controller extra ou de outros acessórios. Segundo a Gradiente, esses produtos só chegarão ao Brasil depois do console estar firmado no nosso mercado. A seguir, apresentamos melhor os seis primeiros games que estão sendo lançados no Brasil neste mês. Tem pra todos os gostos e gêneros: esporte, corrida, ação, terror e luta. Se você é leitor da **NW** já deve conhecê-los bem, mas nunca é demais falar sobre eles. Confira!



Luigi's Mansion

Se não lançou um game do Mario, pelo menos a Nintendo investiu no quase esquecido Luigi. Muita gente reclamou quando a aguardada continuação de Super Mario 64 **não saiu junto com o GameCube. Mas para sorte de todo mundo,** Luigi's Mansion **é um jogaço, divertido, engraçado, cheio de desafios e com a marca registrada dos melhores games do Mario. De cara, dá pra sentir todo potencial do GameCube, nos gráficos espetaculares e na matadora qualidade de som. Se você curte games de ação e não vê a hora de enfrentar o Bowser em alta definição de imagem, não pode perder** Luigi's Mansion. **É jogar agora, para não se arrepender depois!**

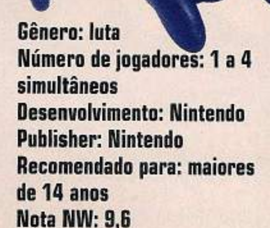


Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Desenvolvimento: Nintendo
Publisher: Nintendo
Recomendado para: todas as idades
Nota NW: 8,8



Super Smash Bros. Melee

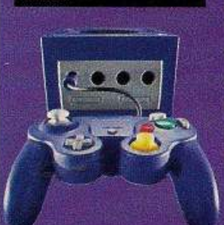
Games de luta, quem não gosta? E este aqui é um caso especial. Num único título, estão reunidos os maiores e mais famosos personagens da Nintendo. Mario, Link, Zelda, Kirby, Pokémon, Samus Aran, Donkey Kong e muitas outras mascotes clássicas, em seus respectivos cenários, fazendo o que mais sabem: brigar! A amizade foi deixada de lado, e o que vale é estar de pé no final. E não é só porrada! **Super Smash Bros. Melee** traz uma porção de modos de jogo e minigames que vão fazer a sua cabeça e a de seus amigos. Definitivamente, o game que agrada a todo tipo de jogador.



Gênero: luta
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Desenvolvimento: Nintendo
Publisher: Nintendo
Recomendado para: maiores de 14 anos
Nota NW: 9,6



Pikmin

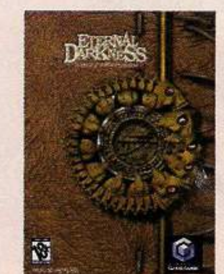


Mais um game para o currículo irrepreensível de Shigeru Miyamoto, o maior designer de games de todos os tempos. E Pikmin é diferente de qualquer coisa já produzida pelo criador de Mario, Zelda e Donkey Kong. Combinando ação e estratégia – com toques de bom humor –. Pikmin é doideira do início ao fim. Você é um astronauta que precisa escapar com segurança de um planeta estranho. Para ajudá-lo em sua missão, você conta com a força de pequenas criaturas coloridas, bem-intencionadas e desprovidas de qualquer vontade própria. É claro que estamos falando dos Pikmin! E que fique claro: se você começar a jogar, não vai mais conseguir parar! Vício e diversão garantidos por muito tempo.



Gênero: estratégia
Número de jogadores: 1
Desenvolvimento: Nintendo
Publisher: Nintendo
Recomendado para: todas as idades
Nota NW: 8,8

Eternal Darkness: Sanity's Requiem



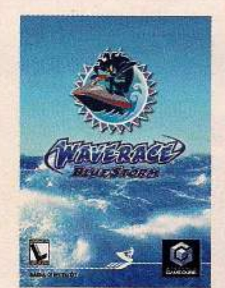


O terror é um gênero que poucos admitem gostar, mas é, e sempre será, um dos favoritos dos jogadores de videogame. E **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** é um senhor game de terror, daqueles com "T" maiúsculo. A ação se passa em diversos períodos diferentes da história, há mais de uma dezena de personagens, entre cenas de terrível realismo, que chocam e surpreendem o jogador. Os acontecimentos da tela chegam no extremo limite entre sanidade e loucura, confundindo e aterrorizando quem está com o Controller nas mãos. De arrepiar! Certamente, um dos grandes jogos de 2002 que ninguém pode deixar de lado.

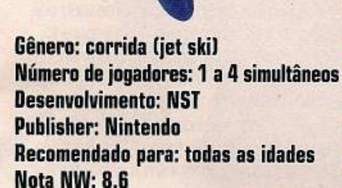


Gênero: ação (thriller psicológico)
Número de jogadores: 1
Desenvolvimento: Silicon Knights
Publisher: Nintendo
Recomendado para: maiores de 18 anos
Nota NW: 9,1

Wave Race: Blue Storm



E não podia faltar corrida nesta primeira leva de games. Tá certo, não é corrida de carros como estamos acostumados. Mas quem disse que jet-skis em alta velocidade não são emocionantes? Em **Wave Race: Blue Storm** (continuação natural do primeiro Wave Race, lançado em 1996 para o N64), a corrida aquática é representada de forma mais realista possível. E não é só velocidade! Se quiser – e tiver habilidade para tanto –, o jogador pode mandar brasa em manobras impossíveis em cima de seu veículo. Para quem curte fortes emoções – e não dispensa uma boa praia no verão – é este o jogo para se ir atrás!





Gênero: corrida (jet ski)
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Desenvolvimento: NST
Publisher: Nintendo
Recomendado para: todas as idades
Nota NW: 8,6

NBA Courtside 2002

Basquete não é mesmo o esporte favorito dos brasileiros, mas não tem problema. Se há uma quadra e uma bola em jogo, é com a gente mesmo! NBA Courtside 2002 é, inegavelmente, o melhor jogo de basquete da atualidade, trazendo gráficos e jogabilidade sensacionais para um jogo do gênero. Além disso, as equipes e os joga-dores são todos oficiais da temporada 2002 da liga norte-americana NBA. É como assistir a uma partida de verdade, tamanho o realismo das jogadas maravilhosas e enterradas incríveis. Até quatro jogadores podem disputar uma mesma partida, o que é a garantia para verdadeiros "pegas" na boca do garrafão. Enquanto os games de futebol não chegam, o jeito é nos contentarmos com este basquetão – que no quesito diversão não fica devendo nada!



Gênero: esporte (basquete)
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Desenvolvimento: Left Field
Publisher: Nintendo
Recomendado para: todas as idades
Nota NW: 8,0





















STARFOX ADVENTURES

O primeiro e grandioso título da Rare para o GameCube

A raposa é famosa por sua agilidade e rapidez. Em certos países da Europa, ainda são promovidas aquelas demonstrações de covardia esportivamente chamadas de "caça à raposa", em que vários cães farejadores são soltos na floresta para procurar uma indefesa raposinha. Enquanto isso, um bando de marmanjos armados com espingardas ficam só na expectativa para atirarem na coitadinha, na primeira bobeada dela. Ainda bem que muitas vezes ela acaba escapando desse bando de fanfarrões.

Coisa semelhante vem acontecendo recentemente no mundo dos games. A famosa raposa criada pela Nintendo, Fox McCloud (seria correto chamá-la de "raposo"?), não pode exatamente ser considerada veloz pois seu novo jogo está em desenvolvimento há muito tempo. Mas os dribles que a Rare vem dando em seus admiradores com o novo título de Fox e sua turma são comparáveis aos movimentos da raposa para escapar de seus algozes. Felizmente, para a nação nintendomaníaca, essa caçada poderá ser encerrada em 23 de setembro quando teremos a oportunidade de dar uns tiros não na raposa, mas na companhia dela!

A transformação da raposa

Aquilo que começou como um promissor game para Nintendo 64, acabou se transformando em mais um arrasa-quarteirão da Rare. Em 1998, quando o N64 era o carro-chefe da Nintendo, a empresa exibiu durante a exposição anual E3, três games de plataforma – **Conker's Quest**, **Banjo-Kazooie** e **Dinosaur Planet** – que forçavam os limites do sistema. O primeiro se perverteu e acabou transformado em **Conker's Bad Fur Day**. O segundo foi lançado com esse nome mesmo e a dupla urso-passarinha fez muito sucesso. Sendo a concorrência interna muito grande, a Rare optou por transformar o último deles em um título para o novo console Nintendo a ser lançado. Alguns anos se passaram e, de lá pra cá, o game passou por muitas mudanças.

Nessa transição de consoles, **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet** trocou Sabre, um dos protagonistas, por Fox McCloud, mas manteve a outra personagem chamada Krystal e a ambientação num planeta habitado por dinossauros. Mas a novidade que mais salta aos olhos é a completa operação plástica nos gráficos. E depois de jogar um demo com apenas algumas fases, preparado pela Rare especialmente para a E3 2002, podemos dizer que **SFA** é certamente um dos games mais lindos do GameCube!

Muita coisa foi melhorada nesse tempo todo que a Softhouse gastou com o desenvolvimento deste game. Estamos falando de mais de quatro anos de ciclo em que a Rare nos cozinhou, adiando consecutivas vezes a data de lançamento e deixando meio mundo na vontade. Mas como praticamente tudo que os caras fazem é top de linha, parece que essa espera foi mais do que compensadora. Os personagens são animados de forma soberba e apresentam texturas em alta resolução, como os pêlos na cara de Fox que, se não é a coisa mais parecida com uma raposa peluda que já apareceu num videogame, eu sou um sabujo farejador! Os efeitos de ondulação na água, e ela própria, atingiram a perfeição em **SFA**. A parada é tão real que Peppy, o sapo que faz parte da turma do Fox, vai querer dar um mergulho e ficar coaxando pra lua assim que ver os lagos do jogo.

Na verdade, **SFA** não prima somente pelo visual. A jogabilidade mistura fases de muita aventura e exploração, inclusive com gigantescos chefes dinossauros; e fases de combate espacial, caso contrário, não haveria razão do "Star" no apelido de Fox, não é mesmo? As fases em que Fox e Krystal perambulam pelo planeta dos dinos lembram bastante a jogabilidade dos games **Zelda** e possuem várias semelhanças com os jogos de Miyamoto. Os inimigos podem ser travados na mira e circulados para que o jogador encontre o melhor ângulo para o golpe. E como em **Ocarina of Time** também não existem saltos controlados: quando o jogador precisa pular ou subir e descer uma escada, isso é feito automaticamente caminhando-se na direção certa. E as fases de vôo retêm a mesma sensação dos antigos games **Star Fox** mas, é claro, com armas novas e todo o espetáculo visual que o GameCube proporciona.







Velhos amigos e novos parceiros

Dinosaur Planet. Planeta dos Dinossauros. Um mundo antigo e imaculado. Quer dizer, até a chegada do escamoso general Scales, o grande inimigo de Fox e seus amigos nesta aventura de proporções épicas. Esta é a primeira vez que Fox abandona o cockpit da Airwing para travar combates com inimigos com até dez vezes o seu tamanho. Nessa mudança de comportamento, ele acaba descobrindo um item que vai acompanhá-lo durante todo o jogo: um cajado com poderes incríveis que será sua arma principal e possui inúmeras funções.

Oito anos depois da derrota de Andross em **Star Fox 64**, os membros da equipe Star Fox ganham novas funções e ajudam Fox mais do que nunca. Slippy é o responsável pelo arsenal e fornece a Fox todas as bugigangas e equipamentos que ele precisa para a aniquilação de lagartos gigantes, Peppy cuida da navegação e indica aonde nosso herói deve ir para se dar bem, e o novo personagem, o robô Rob, está sempre de olho na situação caso você precise de suprimentos extras. Quem ficou fora dessa festa foi Falco que, dizem as más línguas, teve diferenças artísticas com os outros membros do grupo e partiu em busca de uma carreira solo.

Neste novo game, você não verá apenas rostos conhecidos. Entre os mais importantes estão a já mencionada Krystal, uma garota misteriosa capturada por uma raça antiga conhecida por Krazoa e o príncipe Tricky, um pequeno triceratops que será o novo parceiro de Fox em muitos momentos da aventura. E fora esses dois, que são personagens controláveis, inúmeros dinos tagarelas habitam o planeta e interagem com os heróis, ajudando (e, às vezes, atrapalhando) na peleja contra o general Scales.

E Fox precisará mesmo de toda ajuda que conseguir porque, após a invasão do general e de seu exército mal-intencionado, passear pelo planeta ficou mais perigoso que andar sozinho à noite pelas ruas do Rio ou São Paulo. Mas Fox não seria o que é caso não estivesse sempre preparado para o pior. Além do cajado que ele encontra no começo do jogo e que pode assumir outras formas, e da valiosa ajuda de Slippy e suas maravilhas bélicas, a raposa conta com os variados ataques de Tricky e também com sua fiel nave Airwing que, vez por outra, terá Fox novamente no comando em fases de muita ação intergaláctica.



A espera recompensada

Demorou, demorou e demorou mais um pouco. Depois disso, demorou outro tanto. Mas, enfim, chegou a hora tão esperada. No final de setembro, será lançado o primeiro game da Rare para GameCube. **SFA** vem em dois discos e promete muitas e muitas horas de jogo numa aventura que mistura dois estilos de jogabilidade, elementos de RPG e gráficos estupendos. Ainda não estamos com a versão final nas mãos, mas, pelo que jogamos dele até agora, e levando em conta o histórico da Rare, não temos dúvida de que este será mais um game inesquecível. Só esperamos que a boataria não se confirme e a Rare continue sua bem-sucedida parceria exclusiva e de longa data com a Nintendo. Aguarde mais detalhes sobre **SFA** nas próximas edições.





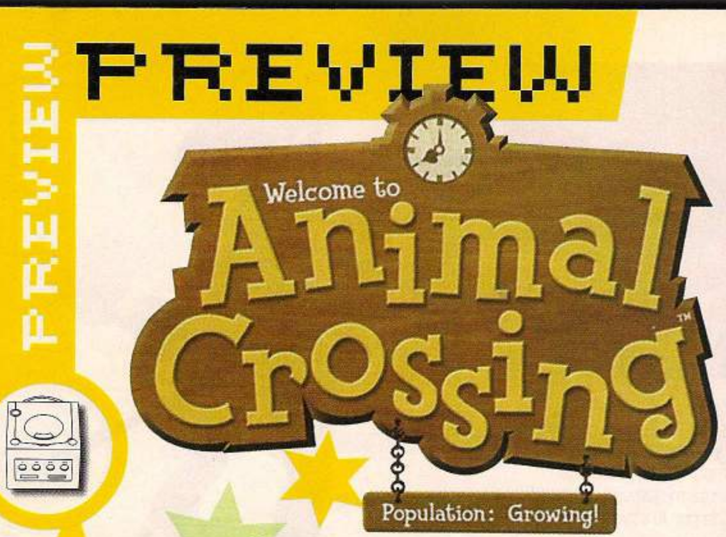






Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Rare
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: setembro de 2002

PREVIEW













A conexão Game Boy Advance/GameCube começa a pegar fogo!

QUEM NÃO SE COMUNICA...

Lembra-se daquele jogo de comunicação que Shigeru Miyamoto vem falando há um tempão? Se não lembra, é hora de acordar para mais uma grande revolução que está para acontecer no mundo dos videogames. Com **Animal Crossing**, a Nintendo pretende que seus consoles, o doméstico e o portátil, se comuniquem e interajam de maneira inédita, proporcionando ao jogador um melhor aproveitamento de seus produtos.

Quem vê as imagens de **AC** pela primeira vez, pode até pensar que é um game para Nintendo 64 e não para GameCube, devido à aparente simplicidade de seus gráficos. Por isso, podemos dizer mais uma vez: visual não é tudo em um game. Como começou a ser desenvolvido com o N64 em mente, e depois no meio do ciclo a Nintendo alterou os planos para lançá-lo para GC, grande parte do código de programação permaneceu o mesmo, ganhando somente algumas melhorias. Acredite: o game terá tanta coisa diferente e legal que gráficos serão a última coisa que você vai notar.

O MUNDO ANIMAL É O MUNDO REAL

Tudo começa quando seu personagem chega à vila para a qual está se mudando. Ele é apresentado para o primeiro dos animais com o qual vai conviver. Logo descobre que a vida é dura pra quem é mole. Para ter um teto sobre a cabeça, você vai ter que pagar por isso. Como está meio sem grana (afinal, ainda é o começo do game), você pega uma quantia emprestada e promete pagar assim que possível. É melhor arrumar logo um emprego para não passar por caloteiro!

Assim, tem início uma aventura pelo reino animal que pode tomar o caminho que você quiser. O game não obedece a uma estrutura linear e, como em **Harvest Moon** e outros jogos do gênero, você pode fazer (quase) tudo o que bem entender, na hora que quiser! Neste jogo, você faz parte de uma comunidade e desenvolverá relacionamentos com os outros habitantes do lugar. E o livre arbítrio é altamente incentivado. Por que você deve ser bonzinho e ajudar o patinho a encontrar os óculos que perdeu? Incorpore o espírito de porco e deixe-o tropeçar por aí. Mas tenha em mente que todas as decisões que você toma afetam o jogo de uma maneira ou de outra, o game pode seguir um caminho diferente sempre que for jogado.



Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: estratégia (comunicação)
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: setembro de 2002 (EUA)

CONEXÃO JAUAPERI

Coube a Sonic a honra de inaugurar o sistema de comunicação GC/GBA. Possuindo os dois cartuchos (**Sonic Adventure 2 Battle** e **Sonic Advance**) e um cabo que conecta os dois sistemas, os jogadores podiam (e ainda podem) transferir as criaturas Chaos do GameCube para o Game Boy Advance, criá-las em um pequeno jardim e até jogar minigames com elas, e depois transferi-las de volta para o Cube. E isso é só o começo da brincadeira. **AC** é o título com o qual a Nintendo pretende solidificar esse conceito de troca de informações entre os consoles. Para isso, criou novas idéias que exploram como nunca essa comunicação.

Sem dúvida, o aspecto mais legal dessa nova tendência da Nintendo é a habilidade que **AC** tem de transferir games inteiros do Nintendinho para o GBA. Durante o jogo, seu personagem pode ganhar ou comprar um console NES com um cartucho incluso (ahhh... a sensação do primeiro videogame...) e ainda conseguir outros jogos depois como **Excitebike**, **Donkey Kong** e **Clu Clu Land**. Esses são apenas alguns exemplos, existem muitos mais! Na sala de sua casa, pode-se ligar o Nintendinho e, então, um emulador contido no software exibe o game na tela. Se o jogador quiser, também é possível transferir o game para o Game Boy Advance e sair jogando por aí! É só conectar um console no outro (o GBA tem que estar sem cartucho) e fazer a transferência.

Outra coisa interessante que você pode fazer com um GBA sem cartucho, conectado ao Cube, é ter acesso a uma ilha chamada Animal Island. No jogo normal, existe um cais sem nada. Mas se você ligar o game juntamente com um Game Boy Advance, esse cais terá um bote com uma tartaruga que levará você à essa ilha. Para chegar lá, só mesmo usando o Game Boy Advance. Na ilha, os jogadores podem apanhar insetos, interagir com um animal que vive lá e trocar itens com ele. Também é possível transferir essa ilha para o GBA, mas com uma pequena diferença. Na telinha do portátil, os jogadores podem fazer desse animal que vive na ilha um bichinho portátil, conseguindo dinheiro para gastar no jogo principal do GameCube. Também existe um programa de criação de texturas que pode ser ganho durante o jogo. Para usá-lo, o personagem tem que desembolsar uma graninha, mas se transferi-lo para o GBA, isso tudo sai de graça. Depois é só conectar o GBA novamente ao Cube para transferir as texturas criadas para placas, roupas, paredes e o que mais você inventar!

Todas essas coisas (games, itens, texturas, programas...) que você transfere para o GBA permanecem na memória RAM do sistema até ele ser desligado. Para prolongar a vida útil das pilhas é só apertar L e R simultaneamente para colocar o portátil no modo "Sleep".

E você se lembra daquele acessório chamado e-Reader exibido pela primeira vez na E3 de 2001 e que já mencionamos aqui nas páginas da **NW**? Ele será lançado praticamente junto com **AC** e funciona da seguinte maneira: com um desses acessórios conectados ao GBA, e este ao GC, o jogador pode escanear cards de **Animal Crossing** e transferir novas músicas, móveis, texturas e muitas outras coisas para o game. Pena que esse acessório (e os cards) têm pouquíssimas chances de chegar ao Brasil (tomara que a **NW** esteja enganada quanto a isso...). Deu pra despertar o interesse? Nós aqui na redação estamos loucos pra poder brincar de verdade com toda essa bicharada, ainda mais depois de acompanhar todas as críticas favoráveis que o game tem recebido lá fora. E quando fizermos o review do jogo, felizmente teremos mais espaço para descrever muito mais o que o game oferece. Ⓝ












TimeSplitters 2



Enfim, o novo jogo de tiro dos criadores de GoldenEye 007

TimeSplitters 2 é um dos games de tiro mais esperados do ano, porque foi criado e desenvolvido pela Free Radical Design. Quem são eles? É a empresa formada por ex-integrantes da Rare, mais especificamente do time de desenvolvimento de um dos melhores games de Nintendo 64: GoldenEye 007. Assim, TimeSplitters 2 foi criado para se tornar uma espécie de sucessor do saudoso game do 007, além de uma evolução dos jogos de tiro em primeira pessoa.

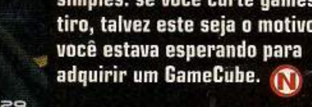
A história é um dos pontos fortes do jogo. Tudo começa no ano de 2401, quando uma raça conhecida como TimeSplitters planeja o fim da humanidade. Assim, um terrível confronto tem início e uma tropa de elite é enviada para acabar com as criaturas em uma plataforma espacial. No centro da estação está a arma mais poderosa dos inimigos, um portal que permite que os TimeSplitters viajem no tempo e mudem o rumo da história do modo que quiserem. Esse portal é ativado por nove cristais, mas no momento que a tropa de elite humana chega ao local, dois deles desapareceram. A única forma de impedir o plano dos TimeSplitters é persegui-los através do tempo e recuperar os cristais que faltam. Com um belo trabuco nas mãos, sua missão é garantir o futuro da humanidade.

Publisher: Eidos Interactive
Desenvolvimento: Free Radical Design, LTD
Gênero: tiro em primeira pessoa
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: setembro de 2002 (EUA)

São nove estágios em tempos diferentes, com estilos e vários objetivos para cumprir. No decorrer do jogo, você passará pelo velho oeste, depois irá para Chicago (cheia de bandidos), para o tempo da Guerra Fria e até para o futuro distante. É claro que para isso você estará bem equipado com um arsenal de armas poderosas, enquanto cumpre todos os objetivos necessários para terminar o jogo. Mas isso você já sabe, porque afinal essa é a fórmula que fez GoldenEye 007 se tornar um dos clássicos mais viciantes de todos os tempos.

Uma evolução no tiroteio virtual

A ótima qualidade visual é um dos pontos fortes de TimeSplitters 2. O game deu um grande salto em relação aos games de tiro lançados para as plataformas mais antigas, e roda a uma velocidade total de processamento de sessenta quadros por segundo. Não há Slow Motion e tanto os cenários quantos os personagens são muito bem arquitetados. É possível até observar os danos causados nos adversários com uma grande variedade de animações. Já nos cenários existem os Combat Effects, que são efeitos dramáticos que fazem a tela tremer ou piscar, criando uma reação mais realista para o jogador. Não dá para não citar as belíssimas seqüências animadas que se intercalam entre uma fase e outra para explicar a história.



A jogabilidade é a mesma dos clássicos jogos de tiro e não traz muitas novidades – a não ser pelo arsenal de armas, que segue o estilo do período em que você estiver. Se você estiver no passado, usará arco-e-flecha. Se estiver no futuro, terá à disposição um laser destruidor. No total, são mais de nove personagens e inimigos diferentes. Isso garante um árduo trabalho de matança, mesmo que você seja um hábil pistoleiro virtual. Na parte de efeitos sonoros, a Free Radical prometeu uma trilha sonora "imersiva", capaz de criar uma atmosfera para cada fase, levando em consideração o tempo cronológico no qual você se encontra no jogo.

Jogue com os amigos e crie seus cenários

A característica fundamental que tornou GoldenEye 007 um clássico – e que promete transformar TimeSplitters 2 em um dos melhores jogos do GameCube – é o modo para quatro jogadores. E esse modo Multiplayer possui opções bem parecidas com as presentes em GoldenEye, como Capture the Bag, Death Match e Last Stand. Além disso, duas pessoas podem jogar no Story Mode simultaneamente, usando o modo de jogo cooperativo. Mas uma das opções mais inovadoras é a possibilidade de se criar o próprio cenário com a opção Map Maker e enfrentar outros jogadores em sua própria fase. Com tanta coisa boa, só podemos terminar com uma conclusão simples: se você curte games de tiro, talvez este seja o motivo que você estava esperando para adquirir um GameCube. N

GBA



Os dois novos treinadores e o novo Pokémon Pochena

Desde o ano passado, o Game Boy Advance tornou-se o verdadeiro objeto de desejo de todos que curtem videogame. Hoje, mais de um ano após o lançamento do console no Brasil, as coisas não mudaram muito. Pra dizer a verdade, ficaram melhores! A lista de lançamento para os próximos três meses está recheada de nomes famosos do universo Nintendo, figurinhas fáceis em qualquer lista de personagens favoritos. E na última E3, tivemos uma excelente constatação: as melhores e mais renomadas Softhouses estão produzindo a todo vapor games para o portátil, fazendo questão de reforçar e investir pesado em suas marcas mais populares.

Veja só quanta notícia boa. A Nintendo, como não podia ser diferente, está caprichando em seus novos games da franquia **Pokémon** – **Ruby** e **Sapphire** são os nomes –, na nova versão de **Yoshi's Island** do Super NES, que se chamará **Super Mario Advance 3**, além do exclusivo e aguardadíssimo **Metroid Fusion**. A cultuada Capcom não ficou

Pokémon Ruby & Sapphire

Dois novos games Pokémon e mais cem criaturas para capturar

Chega de tristeza e ansiedade! Você já pode iniciar a contagem regressiva para botar as mãos em uma novíssima safra **Pokémon**! Mais cem monstrinhos estão anunciados para as versões **Ruby** e **Sapphire**, cujo lançamento está marcado para o dia 21 de novembro, no Japão. Quem é mestre na arte da captura não terá problemas para se dar bem já com o cartuchinho japonês, mas se você tiver um pouco de paciência poderá esperar pela versão ocidental, que sai em fevereiro de 2003.
É claro que as versões **Ruby** e **Sapphire** apresentam novidades, mas a essência da série foi mantida. Isso significa que teremos uma aventura com gráficos mais refinados, sem distanciar o jogador do ambiente já conhecido das explorações e batalhas. Novos personagens já estão confirmados. Você poderá escolher um garoto (que não é o Ash Ketchum) ou uma garota (Kimi, mas ambos treinadores poderão receber novos nomes). Um novo professor estará à sua espera para revelar todos os segredos das regiões tropicais que estarão presentes nesta nova fase da aventura.

Impossível não falar da centena de novas criaturas que serão reveladas em **Ruby** e **Sapphire**. Você já ficou sabendo de alguns nomes no Hot Shots da edição anterior da **Nintendo World**. Volbeat, Wailmer, Kecleon, Kinococo, Latias, Latius, Peripaa, Pochena, Azurill, Semehadee, Wynaut, Subame e Yomawaru são os nomes de algumas novas criaturas. Nem todos possuem um nome na versão americana. Uma das novidades mais inusitadas é a batalha em duplas. Você poderá colocar dois Pokémon na briga contra outros dois adversários ou lutar com a vantagem de dois contra um e vice-versa. Essa opção vai aumentar muito o leque de possibilidades de estratégias nos confrontos. Imagine você usando uma criatura do tipo Noturno ao lado de uma criatura do tipo Lutador? Ou ainda um Mewtwo ao lado de um Lugia? Dá para sonhar com combinações imbatíveis. O jogador de **Ruby** e **Sapphire** terá uma área para exploração maior do que em qualquer outra versão da série. Novas cidades, novas lojas para se visitar e muitos mistérios escondidos. Para os fãs, está bom demais. O duro é esperar tanto para colocar as mãos nessas belezas.

Ronny Marinoto

Recomendado para: todas as idades
Tipo de jogo: RPG
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Desenvolvimento: Nintendo
Publisher: Nintendo
Data de lançamento: fevereiro de 2003 (EUA)

Por que você não pode perder? Quem disse que a febre **Pokémon** já era está redondamente enganado. Há mais de dois anos esperamos pelos novos games **Pokémon**. E agora, no Game Boy Advance, as possibilidades aumentaram. Com cem novos monstros – totalizando 351 –, os fãs terão muito trabalho pela frente. E se mais uma versão aparecer, como está previsto, aí sim, a loucura voltará com força total.

Ao lado, duas novas criaturas: Subame e Zigzaguma

TOTAL

Games, games e mais games: nunca foi tão fácil se divertir com o portátil da Nintendo

Por **Pablo Miyazawa**

atrás e resolveu reciclar seus velhos clássicos. **Super Ghouls 'n' Ghosts**, **Street Fighter Alpha 3** e **Mega Man Zero** são alguns dos títulos que logo estão chegando. A Konami, também proprietária de diversas marcas de sucesso, criou a continuação de **Castlevania** – muito bem recebida no Japão – e está preparando uma bela versão de **Contra 3: The Alien Wars**. Você notou um ponto comum entre a maioria desses títulos? Quase todos são baseados em alguma série de sucesso das gerações passadas e, logicamente, são do gênero ação "side-scrolling" (visto de lado). Será coincidência? Ou o GBA virou mesmo o "santuário" dos games clássicos do passado?

Só a lista acima já seria suficiente para deixar qualquer jogador maluco. Mas podemos esperar bem mais. A Activision capricha em uma nova leva de jogos de esportes-radicais, a Acclaim prepara **Turok: Evolution**, a Ubi Soft traz mais um deslumbrante game **Rayman** e por aí vai. E sabe a famosa e engenhosa conexão entre o Game Boy Advance e o GameCube? Finalmente vai rolar, prometendo muito! Nas páginas a seguir, damos uma geral no que há de melhor nos games que serão lançados até o final de 2002. Como fazer para aproveitar tudo isso? É só ter um GBA e procurar as novidades. Faça sua lista e corra atrás!



Kirby

Ele é mestre na arte de imitar

Kirby já divide as atenções com os principais personagens da Nintendo, ganhou uma série de desenho animado e vai estrelar um novo game. Tanta bajulação não acontece sem um motivo justo, o personagem participa de numerosos games e já caiu nas graças do público. Suas aventuras são sempre desafiadoras e cativantes.

Em sua estréia no Game Boy Advance, Kirby está de volta à Dream Land (Terra dos Sonhos) para limpar geral a corja de bandidos que se instalou no lugar. Com sua capacidade de imitar inimigos, o herói vai absorvendo e utilizando as mais variadas técnicas de ataque para dar cabo de toda a gangue hostil.

Kirby ganha habilidades sugando seus inimigos com seu superpulmão aspirador, com isso pode atirar raios, usar uma espada como Link, se transformar numa bola de fogo e muito mais. As fases serão temáticas (deserto, ruínas, floresta...) e, com freqüência, o jogador enfrentará chefes gigantescos e agressivos. A ação é parecida com a proposta de **Kirby: The Crystal Shards**, lançado para Nintendo 64.

Mais uma vez, destaca-se a conexão para até quatro jogadores que proporciona uma disputa animada em vários tipos de minigames. O negócio é já ir fazendo amigos na escola, no prédio e no bairro todo.

RM

Recomendado para: todas as idades
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Desenvolvimento: HAL Laboratories
Publisher: Nintendo
Data de lançamento: dezembro de 2002 (EUA)

Por que você não pode perder? Este tipo de aventura – que porporciona ação, desafio e boa jogabilidade – é uma especialidade da HAL Laboratories. Além do que os jogos estrelados por Kirby nunca ficaram abaixo da média de diversão.

Kirby arrepia geral em sua nova aventura portátil. Sugando os inimigos, novas habilidades são adquiridas



A caçadora de recompensas Samus Aran em sua nova armadura

Metroid Fusion

A espera está chegando ao fim

Metroid Fusion vem ganhando espaço na mídia, de carona na expectativa que cerca **Metroid Prime** para o GameCube. Mas, verdade seja dita, **Fusion** merece toda atenção por seus próprios méritos. **Prime** é um passo adiante na fórmula da série, trazendo Samus e suas explorações para o mundo dos gráficos 3D. Já **Fusion** mantém o estilo clássico de **Metroid** e traz de volta as aventuras da nossa querida guerreira espacial, num jogo novo e extremamente refinado. Essa seria a continuação lógica de **Metroid** (NES), **Metroid II: Return of Samus** (Game Boy) e **Super Metroid** (Super NES).

O tema básico da série é a exploração de um ambiente infestado por seres alienígenas, conhecidos como Metroids, que têm o poder de sugar energia vital de seres vivos. Conforme Samus descobre novas áreas e derrota os monstros, também adquire mais armas e habilidades para enfrentar os inimigos e prosseguir na sua jornada.

Quando as primeiras imagens de **Metroid Fusion** foram divulgadas, imediatamente houve comparações com **Super Metroid** – chegou-se até a cogitar se essa não seria uma simples conversão daquele jogo para o GBA. Mas a realidade é outra: **Fusion** é uma aventura inédita, com gráficos muito superiores aos do Super NES e várias outras novidades. A história tem mais peso aqui, e é revelada aos poucos, conforme o jogador prossegue a aventura. Seu personagem conta com uma armadura diferente da tradicional, capaz de se transformar quando entra em contato com formas de vida desconhecidas. A descoberta de que parece haver duas Samus nos labirintos onde se passa o jogo é um dos maiores mistérios que os jogadores terão que desvendar, acrescentando um tom de suspense à história.

Fazendo bom uso do poderoso hardware do GBA, **Metroid Fusion** apresenta vários efeitos especiais. Alguns cenários têm uma neblina verde semitransparente, todos os personagens possuem muitos quadros de animação, efeitos de luz e zoom usados em diversos locais. Finalmente, outro grande destaque é a interação que haverá entre **Metroid Prime** e **Fusion**. A Nintendo revelou que esses jogos farão uso da tão comentada conexão entre o GameCube e o Game Boy Advance, mas apesar de toda a expectativa, a Big N não revelou os detalhes sobre esse recurso. Parece que teremos que esperar até o lançamento dos dois títulos, simultaneamente, daqui a dois meses. Paciência!

Marcel R. Goto

Recomendado para: maiores de 13 anos
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1
Desenvolvimento: Nintendo
Publisher: Nintendo
Data de lançamento: 20 de novembro (EUA)

Por que você não pode perder? Há quanto tempo você espera por um novo game da série **Metroid**? E que tal dois de uma vez só? Não dava pra ser melhor. **Metroid Fusion** traz os elementos que fizeram a série se tornar uma das favoritas de todo mundo: uma história inédita, muito mais recursos e aquele gostinho obrigatório de século 21.

Super Ghouls 'n' Ghosts

Ajude Arthur a salvar a princesa... como você fez no passado

Todo mundo sabe que o Game Boy Advance é o console ideal para a ressurreição de grandes clássicos do passado. É por isso que já pintaram jogos como **Super Mario World**, **Final Fight**, **Breath of Fire**, **Super Street Fighter 2**, **Mario Kart**, entre muitos outros. Nesse embalo, a Capcom converteu um de seus maiores clássicos para a telinha: **Ghouls 'n' Ghosts**. A estréia rolou nos fliperamas em 1985 – com o nome de **Ghosts 'n' Goblins** – e anos mais tarde chegou ao Super NES, com o título **Super Ghouls 'n' Ghosts**. Mas esta versão portátil não é apenas um remake porque teve todo o visual, efeitos sonoros e música melhorados com toda a tecnologia que um console de 32-bit pode oferecer.

Com isso, o game traz áreas infestadas de monstros, dragões e zumbis, cenários supercoloridos e cheios de efeitos. Mas como em qualquer jogo nascido nos fliperama, a ação é o ponto fundamental. Por isso, a história e a jogabilidade são bem simplificadas. O jogador terá que controlar o destemido rei Arthur numa incrível jornada para resgatar sua amada das garras de um poderoso demônio. Os movimentos de Arthur são bem simples: um botão de pulo e outro para atirar lanças e armas especiais, como machados e adagas. Mas apesar da simplicidade, **Super Ghouls 'n' Ghosts** tem um nível de desafio altíssimo. Na versão do GBA, que tem mais fases que a original, a dificuldade é maior ainda. Além das oito fases do Super NES, há novas telas baseadas na versão Arcade. Para não desapontar os fãs, a Capcom prometeu colocar a opção de escolha entre a versão clássica do Super NES ou a nova. Acho que nem é preciso lembrar que este é um jogo obrigatório para fãs de grandes clássicos, né?

Renato Siqueira

Arthur, um cavaleiro incansável, agora está às voltas com as forças do mal no GBA

Recomendado para: todas as idades
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1
Desenvolvimento: Capcom
Publisher: Capcom
Data de lançamento: setembro (EUA)

Por que você não pode perder? Combinando ação ininterrupta, gráficos superdetalhados (parece um desenho animado), variedade de jogo e muito bom humor, **Ghouls 'n' Ghosts** é um game completo. O nível de dificuldade acima da média faz o fator custo-benefício ser bastante elevado, tornando-o um cartucho no qual vale a pena investir.





Turok: Evolution

Você nunca viu um índio raivoso dessa maneira

Turok é sinônimo de muita ação em jogos 3D. Uma tradição que começou nos tempos do N64 e continua até hoje. Mas, com o lançamento de **Turok: Evolution** para o GBA, a série toma um novo e inesperado rumo. Assim como **Contra** e **Metal Slug**, esta versão de **Turok** é um jogo de tiro 2D, e seu personagem tem que ter o dedo rápido no gatilho para enfrentar as hordas de inimigos que pulam na telinha. Com gráficos surpreendentemente caprichados, cenários detalhados e personagens com vários quadros de animação, este é, sem dúvida, um dos jogos mais bonitos dessa nova leva de games para GBA. Certamente, agradará muito aos que procuram um jogo com ação ininterrupta e sangrenta. Armas enormes, grandes explosões e sangue pra todo lado também diferenciam **Turok** dos títulos mais infantis que povoam o GBA. A Acclaim mostrou esperteza ao optar pelo público mais velho dessa vez. Vamos ver se não fica só na promessa.

MRG

Recomendado para: maiores de 13 anos
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Desenvolvimento: Acclaim
Publisher: Acclaim
Data de lançamento: novembro (EUA)

Por que você não pode perder? Gosta de **Contra** e outros jogos de tiro sem fim? Então o novo **Turok** vai surpreender você – de forma positiva, claro. Diferente das versões anteriores para GBC, todas chatas e sem atrativos, **Turok: Evolution** mostra que o personagem tem muita lenha pra queimar também em duas dimensões.



Castlevania: Harmony of Dissonance

A vampiromania ataca o portátil de novo

Castlevania é um clássico que já apareceu em praticamente todas as plataformas da Nintendo, sempre com enorme sucesso. A aventura de **Castlevania** começou no Nintendinho em 1987, com o caçador de vampiros Simon Belmont como personagem principal. O tempo passou e a família Belmont continuou vivendo uma eterna batalha contra o todo-poderoso Conde Drácula. Este **Harmony of Dissonance** já é a segunda aventura da série lançada para o Game Boy Advance – e traz a mesma história de sempre.

Aqui, você assumirá a identidade de Jeust Belmont, um caçador vampiros de apenas 18 anos descendente legítimo de Trevor Belmont e Sypha Belnades de **Castlevania III: Dracula´s Curse** (do NES). Após cinqüenta anos da vitória dos Belmont sobre o lorde das trevas, Jeust resolve entrar no castelo do Conde Drácula para reencontrar um amigo desaparecido.

Harmony of Dissonance segue um estilo muito similar ao game anterior, **Circle of The Moon**. Com o chicote de Simon em punho, Jeust terá que vasculhar o castelo do dentuço para ganhar habilidades e vencer obstáculos. Como em **Metroid**, existe apenas um mapa gigantesco para a referência do jogador. Os estágios são conectados por labirintos, separados por longas passagens e câmaras, onde ficam as criaturas mais fortes de cada nível. Assim, você só percebe que passou de fase quando derrota os inimigos mais fortes de cada área. Derrotando esses "chefes" de fase, Jeust ganha novas habilidades especiais, permitindo que ele atravesse passagens para outras partes do castelo.

Harmony of Dissonance é mais claro e um pouco mais colorido que o game anterior. Além disso, os personagens e itens estão bem maiores e mais detalhados. Neste ponto, a Konami abusou bastante dos efeitos visuais para criar um visual gráfico excelente. Por isso, **HOD** abusa dos efeitos em 3D, das transparências e do Mode 7 para criar objetos que se movem em diversos ângulos, monstros invisíveis e criaturas que giram e se movem com uma fluidez incrível.

O único detalhe que pode incomodar alguns fãs é a música, que se não é das piores, mas também não alcança a qualidade dos games anteriores. Apesar de tudo, este **Castlevania** mantém o mesmo estilo e a legitimidade do restante da série. Você, literalmente, pega seu chicote e bota o Conde Drácula para correr. E num game de vampiros, é isso que importa.

RS

Jeust tem o sangue dos Belmont correndo em suas veias – isso significa encrenca para os sugadores de sangue

Recomendado para: maiores de 13 anos
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1
Desenvolvimento: Konami
Publisher: Konami
Data de lançamento: setembro (EUA)

Por que você não pode perder? Em primeiro lugar, é **Castlevania**. E isso já é garantia de um grande jogo de videogame. Em segundo, este é o melhor game da série em muito tempo – melhor até que **Circle of the Moon**. Quem curte games de ação das antigas não pode deixar de conferir.

Contra Advance

Tiros, explosões, violência e tudo mais que você gosta

Quando surgiram as primeiras adaptações de jogos de Super NES para o GBA, muitos cruzaram os dedos e pediram aos céus para que **Contra III: The Alien Wars** fosse um dos títulos a serem relançados. Demorou um pouco, mas vai acontecer. Em novembro, **Contra Advance** deve chegar às prateleiras americanas, trazendo, finalmente, uma das maiores séries de ação para o portátil da Nintendo. Além dos mesmos seis estágios do jogo original, lançado em 1993, esta versão deverá ter também alguns cenários de outros games da série, além de outros totalmente originais. Na versão disponível na E3, só era possível carregar uma arma de cada vez e não havia um estoque de bombas, o que elimina algumas das inovações introduzidas em **Alien Wars**. Mas essas alterações ainda não foram confirmadas na versão final e algumas surpresas ainda podem pintar por aí. Os gráficos estão idênticos aos do Super NES, às vezes, até um pouco mais brilhantes para facilitar a visualização na telinha. E para jogar **Contra** da melhor maneira possível – na base do tiroteio cooperativo – é possível conectar dois GBAs para uma partida com dois jogadores simultâneos e detonar todos os aliens que pintarem pela frente. Os bons tempos voltaram!

MRG

Recomendado para: maiores de 13 anos
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Desenvolvimento: Konami
Publisher: Konami
Data de lançamento: novembro (EUA)

Por que você não pode perder? Tiros, explosões, sangue, destruição: palavras que sempre andaram juntas nos bons jogos de videogame. **Contra** é um daqueles games que não envelhecem nunca, e no GBA parece que ganha cara e alma novas. Jogando com um amigo, cada um com sua telinha, é melhor ainda. Só jogando para comprovar.

Ryu e companhia estão prontos para descer o braço

Mega Man Zero

Um grande game, como sempre

Esta já é a quinta encarnação diferente de Mega Man, o robozinho azul que há quinze anos é uma das principais mascotes da Capcom. Mas diferente das demais versões, aqui o personagem principal é Zero, um dos caçadores de Mavericks, os robôs vilões da série **Mega Man X**. Este jogo se passa num futuro alternativo daquela série, quando a humanidade, encurralada pelos robôs, reativam Zero como a última esperança de salvação. Mega Man não é encontrado em lugar nenhum e durante o jogo temos o mistério: que fim levou a maior criação de dr. Light?

Mega Man Zero mistura a estrutura tradicional da série, de estágios que podem ser jogados em qualquer ordem, com o estilo de **Metroid**, em que há um mapa principal que permite acessar diversas áreas. Zero utiliza uma pistola e uma espada de luz e vai adquirindo experiência e novos golpes ao detonar os inimigos que encontra pelo caminho.

Este é o primeiro jogo de ação do robozinho para o GBA que praticamente se tornou o novo lar do personagem: foram cinco os games lançados com seu nome em menos de um ano! Ele está ou não com a bola toda?

MRG

Zero agora é o herói principal no GBA

Recomendado para: todas as idades
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1
Desenvolvimento: Capcom
Publisher: Capcom
Data de lançamento: 10 de setembro (EUA)

Por que você não pode perder? Este é um daqueles games que tem cheiro de antigo, apesar de trazer um enredo totalmente novo. **Mega Man** é sempre uma boa pedida, seja num console doméstico, seja no GBA. **Mega Man Zero** não é diferente.

Street Figther Alpha 3

Porrada, porrada e mais porrada!

Jogos de luta 2D e Arcades parecem feitos um para o outro. Não é à toa que sempre que os jogos da SNK e Capcom são convertidos para os consoles portáteis, a primeira coisa que passa pela cabeça dos jogadores é "o que será que eles vão cortar desta vez pra adaptar o jogo?". Geralmente estão certos. Personagens são sacrificados, golpes, velocidade...

Fiquem sossegados, fãs de Ryu e companhia: **SFA3** para o GBA é possivelmente a melhor conversão de um jogo de luta já feita para um console portátil. Todos os 28 personagens do Arcade estão lá, mais os cinco introduzidos nas versões para consoles domésticos e três inéditos, retirados de **Capcom vs SNK 2**. Os controles também estão idênticos aos da versão Arcade, com exceção de uma adaptação necessária: como o GBA possui apenas quatro dos seis botões necessários, os golpes médios são executados pressionando-se os botões de golpes fracos por mais tempo. Às vezes, fica difícil se dar bem.

Fora isso, a animação dos personagens perdeu muito pouco na conversão, os cenários continuam os mesmos, e a velocidade do jogo permite a execução dos mesmos combos. É aquela pancadaria básica de sempre.

MRG



Recomendado para: maiores de 13 anos
Tipo de jogo: luta
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Desenvolvimento: Capcom
Publisher: Capcom
Data de lançamento: 23 de setembro (EUA)

Por que você não pode perder? Street Fighter 2 é o nosso game de luta favorito, e não temos vergonha nenhuma de admitir. E agora com a melhor versão de todas chegando ao portátil, não podia estar melhor. Não há jogo de luta tão caprichado e divertido por aí.



The Legend of Zelda

Junte mais três amigos e faça a festa!

Quando ouvimos falar de **Zelda**, qual o capítulo que surge logo de cara em nossas mentes? Claro, **A Link to the Past**, um dos maiores clássicos para o 16-bit da Big N. E, com a tendência do GBA de trazer à tona os maiores títulos do console, não era difícil imaginar que o game teria presença garantida no portátil. Entretanto, não foi exatamente **A Link to the Past** que deixou os fãs boquiabertos, mas sim o minijogo que o acompanha no cartucho. Imagine jogar com mais três amigos, enfrentando os perigos dos calabouços repletos de inimigos, usando o trabalho de equipe para superar as dificuldades, aproveitando ao máximo as capacidades Multiplayer do GBA. Adicione a isso gráficos exclusivos do portátil, trazendo Link e companhia em seus visuais da versão Gamecube.

Conseguiu? É exatamente isso que você encontrará em **The Legend of Zelda - The Four Swords!**

Eric Araki

Recomendado para: todas as idades
Tipo de jogo: RPG
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Desenvolvimento: Nintendo
Publisher: Nintendo
Data de lançamento: 9 de dezembro (EUA)

Por que você não pode perder? Dois jogos em um. O primeiro, um dos maiores clássicos de todos os tempos. O segundo, uma divertidíssima aventura em que você e seus amigos podem chutar o traseiro gordo de Gannondorf. Precisa de mais?

Se este bebê chorão já aprontava de montão no 16-bit, imagine agora com os 32-bit do GBA

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Mais um game do Mario pra deixar a gente feliz

A Nintendo é mesmo uma mãe para todos nós: está chegando ao GBA mais uma generosa dose de Super Mario para alegrar os fãs do encanador italiano mais famoso dos games (ou seja, todo mundo). Desta vez, o jogo é uma adaptação do excelente **Super Mario World 2: Yoshi's Island**, do Super NES, que conta as aventuras de Mario ainda bebê viajando nas costas do Yoshi e enfrentando vários perigos. Um clássico perfeito, que merece ser conhecido por todos.

Sem dúvida, este foi o jogo mais bem produzido de Super Mario na era 16-bit. **Yoshi's Island** usava o chip Super FX-2 para exibir cenários bastante criativos (pareciam pintados com giz de cera) e cheios de animação, além de introduzir novos comandos ao jogo. Yoshi pode flutuar, segurando-se o botão de pulo, engolir, atirar ovos e dar um pisão para destruir certos objetos. Por ter sido lançado já no final do reinado do Super NES, o game não recebeu a atenção que merecia – e é mais do que justo que esteja ganhando agora uma segunda chance no Game Boy Advance. Esta maravilha será lançada este mês nos EUA, e o cartucho ainda inclui o jogo **Mario Bros.** original.

MRG

Recomendado para: todas as idades
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Desenvolvimento: Nintendo
Publisher: Nintendo
Data de lançamento: 23 de setembro (EUA)

Por que você não pode perder? É game do Mario, e só isso já é o melhor motivo que você pode ter. **Yoshi's Island** foi muito pouco jogado na época do lançamento, um verdadeiro desperdício um game tão bom ficar esquecido. A ressurreição deste título é muito bem-vinda, principalmente para quem nunca o jogou na vida. Obrigatório.

Link clássico ou Link novo: qual escolher? A Big N facilita pra você: fique com os dois no GBA!

Felix agora é um dos personagens principais na seqüência de Golden Sun

Recomendado para: todas as idades
Tipo de jogo: RPG
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Desenvolvimento: Camelot Software Planning
Publisher: Nintendo
Data de lançamento: primeiro semestre 2003 (EU

Por que você não pode perder? O primeiro gam figurou entre os dez melhores de 2001 em todas as listas respeitáveis. Se você jogou **Golden Sun** sabe que não pode perder a continuação deste game, se não jogou ainda há tempo de se redimir desse pecado.

O herói sem membros comemora seu retorno ao portátil

Rayman 3
Rayman se multiplica no GBA

Está provado, Game Boy Advance combina direitinho com games de progressão lateral! E já que a fórmula dá certo, a Ubi Soft, unindo o útil ao agradável, vai lançar o segundo jogo do desmembrado Rayman para o portátil da Nintendo. Sim, o título é **Rayman 3** e este é o segundo jogo a ser lançado para GBA. Acontece que o game **Rayman 2**, lançado para o Nintendo 64, não será convertido, daí, pula-se direto para a terceira aventura, que também está chegando ao Cubo.

A base para diversão se mantém e você continua livrando os Electoons das garras dos caçadores. Durante a aventura, o personagem ganhará novas habilidades, mas ainda não foi revelado nenhum superpoder novo para o herói desprovido de braços e pernas. O visual é de primeira, muitas cores explodindo na tela e minuciosos detalhes de cenário são mostrados na telinha. As grandes novidades ficam por conta da conexão do GBA com o GameCubem, do jogo **Rayman 3: Hoodlum Havoc** e do promissor modo para quatro jogadores. O contato com o GameCube vai oferecer novos níveis de jogo para o game do portátil. Já o modo Multiplayer vai fazer a alegria geral dos aficionados à loucura da jogatina em grupo.

RM

Recomendado para: todas as idades
Tipo de jogo: ação
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Desenvolvimento: Ubi Soft
Publisher: Ubi Soft
Data de lançamento: final de 2002 (EUA)

Por que você não pode perder? Este game vai ser pau pra toda obra. Você poderá se distrair jogando sozinho o modo de aventura ou poderá explorar com os amigos a diversão exagerada do Multiplayer. De quebra, ainda poderá se conectar ao GameCube e baixar estágios exclusivos. Quer desculpa melhor para ter os dois aparelhos?

Golden Sun: The Lost Age
Continua no próximo capítulo

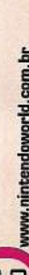
O título **Golden Sun** lançado para GBA em 2001, pela Camelot, foi uma completa surpresa para o público comum, mas para os graduados em RPG, o sucesso já era quase certo por levar o nome da empresa que também é responsável pela série **Shining**. Ninguém chegou a ficar naquela expectativa, comum quando um grande game está prestes a ser lançado, mas a qualidade visual alcançada pelos gráficos deste jogo atraiu a atenção de todos. Agora que o título saiu do anonimato e a segunda versão do game vem aí, não será surpresa alguma a procura feroz pelo game. **Golden Sun: The Lost Age** não provocará o mesmo impacto visual, pois será praticamente igual ao seu predecessor só que com uma área quatro vezes maior.

Golden Sun 2 será ambientado no mesmo mundo da primeira versão, mas agora o jogador percorrerá todos os continentes e áreas onde exista terra seca. Isaac e seus amigos adeptos da Psinergia iniciaram a luta contra as forças das trevas e agora o jovem Felix assume a frente de um novo grupo – formado por Jenna e Alex – para combater os vilões Saturos e Menardi. Os Djinnis – criaturas que dão mais poder aos guerreiros – que já necessitavam de uma certa afinidade com os personagens do jogo para manifestar suas habilidades, serão portadores de técnicas escondidas e só revelarão o poder máximo se o casamento for perfeito. O sistema de batalhas foi mantido em turnos – o jogador ataca com magia, itens, invocações ou golpes especiais – e os personagens ganham novos ataques e animações. O mesmo acontece com o modo Battle para dois jogadores, via cabo Link, presente no segundo game para os seus momentos de triunfo sobre os amigos-adversários. O bom e velho "em time que está ganhando não se mexe"!

RM

De cara nova

Para jogar essa batelada de games que está saindo do forno, nada melhor que dar uma renovada também no seu GBA. Escolha um dos adesivos que você encontra nesta edição e mude o visual do seu portátil. Lindão, né?





Detone esta aventura tropical ao lado de seu velho companheiro!

Por **Eduardo Trivella**

Mario está de volta para retomar o trono nos games de plataforma. Seu novo jogo, **Super Mario Sunshine**, é gigantesco e vai tomar muito tempo daqueles que quiserem completá-lo 100%. Os controles lembram bastante **Super Mario 64** e se você for craque nesse game, as coisas ficarão bem mais fáceis aqui. A grande novidade é a geringonça espirradora de água que Mario carrega nas costas e que parece o Bom Bril – tem 1001 utilidades e, se bobear, até mais!

PINTOU SUJEIRA NAS FÉRIAS DO MARIO

No começo do jogo, Mario, Peach e um verdadeiro exército de Toads chegam ao paraíso tropical Isle Delfino para as merecidas férias, mas logo descobrem que o descanso vai ter que esperar porque algum porco imundo sujou a ilha inteira e colocou a culpa no Mario. Para deixar de ser o "bigode" expiatório da história, Mario deve passar por sete fases (sem contar o mundo principal que interliga todas as fases e o estágio introdutório) limpando a sujeira deixada pelo vilão que se passa por ele, lutando contra trocentos inimigos diferentes, ajudando os habitantes da ilha, cavalgando Yoshi e coletando diversos itens, sendo os mais importantes os Shines e as moedas azuis. Cada uma das fases possui onze Shines e trinta moedas azuis. Multiplique esses números por sete e você terá 77 Shines e 210 itens de grande importância. Como o número total de Shines é 120 e o de moedas azuis é 240, isso significa que o restante está no mundo principal e no estágio introdutório. Os Shines são a fonte de energia de Isle Delfino e devem ser recuperados para que a ilha volte à sua condição original, e as moedas azuis servem justamente para serem trocadas por Shines – dez delas compram um Shine na casinha que também é a entrada da Fase 2, Ricco Harbor. Para terminar o jogo, você não precisa necessariamente de um número mínimo de Shines, precisa sim, seguir o impostor que está se passando por Mario e derrotá-lo a cada encontro. Como gostamos muito de nossos leitores, vamos dar, além da localização de todos os Shines, aquilo que precisa ser feito para abrir as fases e também todos os passos para derrotar o impostor. A localização das moedas azuis daremos futuramente. Nessa primeira parte do detonado, vamos tratar apenas das duas primeiras fases e do que pode ser feito no começo do jogo, no mundo principal e no estágio introdutório. Então, chega de blábláblá e vamos ao que interessa!

COMANDOS



Em Super Mario Sunshine**, nosso querido bigodudo está mais cheio de truques do que nunca. Que ele é o maior herói dos games de plataforma de todos os tempos, isso você já sabe. Mas você sabe executar todos os movimentos do Mario em** SMS**? Se não sabe, nós explicamos!**

MARIO, O CANGURU

O botão A é a principal tecla de saltos. Pressionando esse botão em diferentes situações, Mario pode alcançar várias alturas e executar diversos pulos distintos entre si.

Muitos desses movimentos já são conhecidos de quem é mestre na aventura de Mario para Nintendo 64. A grande novidade deste novo game fica por conta do inédito salto giratório que pode ser feito com um giro na alavanca de controle e um toque no botão A.

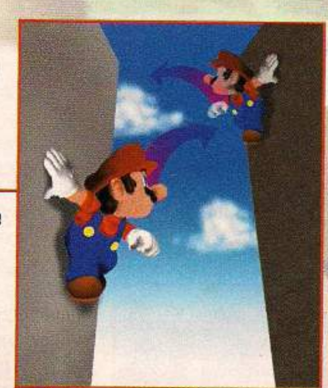


Se estiver parado ou andando, um toque no A faz Mario pular apenas um pouco e dois toques consecutivos fazem com que ele salte um pouco mais alto que o normal. Se você der três toques seqüênciais no A enquanto estiver correndo, Mario dará um salto triplo e irá ao ponto mais alto de seus pulos.

A bundada que ficou famosa em **Super Mario 64** é feita a qualquer momento enquanto se está no ar, simplesmente apertando o botão L. Além de ser um duro golpe contra a maioria dos inimigos, isso também serve para amortecer a queda de grandes alturas.

Um dos saltos mais úteis do jogo é aquele que parece uma estrela no ar, pode ser feito guiando Mario em uma direção e apertando A logo depois de mudar a direção dele em 180 graus. Esse salto, usado em conjunto com a função flutuadora da bomba d'água (explicada adiante), pode tirá-lo de várias situações difíceis no jogo.

Aquele salto mortal para trás que Mario dava em **SM64** depois que agachava, também pode ser feito aqui, mas com uma diferença: em **SMS**, Mario não pode agachar, então, a saída é disparar um pouco de água com a mangueira normal e apertar o botão de pulo.



Por último, uma das técnicas mais difíceis de SM64**, mas que está muito mais simples neste novo game: o "wall jump", aqueles pulos em que Mario agarra na parede e vai escorregando até você apertar novamente o botão de pulo. Dessa maneira é moleza escalar até as mais altas montanhas!**

FLUDD, A BOMBA D'ÁGUA

Você acha este item logo no começo do game e o carrega sempre com você. Ele tem vários propósitos e algumas configurações diferentes. Com ele, Mario pode limpar a sujeira de Isle Delfino, solucionar enigmas, derrotar inimigos, flutuar, correr mais rápido... enfim, uma rapa de coisa! Você pode usar e abusar de Fludd a qualquer momento, desde que haja água em seu reservatório. E água não é problema neste game, pois ele se passa em uma ilha! Se por acaso ficar sem, entre em qualquer lugar que tenha água e pressione R para encher novamente o tanque.

Suas duas principais funções, o jato d'água e a flutuação, que são alternadas com o botão X, estão disponíveis sempre que você ingressa em uma fase e, para trocar para outra função diferente dessas duas, você deve encontrar uma caixa Fludd (que não pode estar transparente) com outro acessório dentro de uma determinada fase. Abaixo, as quatro funções da bomba d'água:

Jato d'água – Se você pressionar R, Fludd esguicha água na direção em que Mario está olhando. Você também pode fazer isso em movimento, mas se pressionar o botão R até o fim (depois de sentir o clique), Mario ficará parado e a alavanca de controle servirá para direcionar o jato. Se você segurar L enquanto esguicha água, Mario pode andar lateralmente. Também pode ser usado em conjunto com o pulo giratório (ou até mesmo no chão, girando) para espirrar água pra tudo quanto é lado. É a única função que está sempre disponível.

Flutuação – Seguramente uma das funções mais usadas no game pois lhe permite cruzar pequenas distâncias aéreas. Se você pressionar R no ar enquanto Fludd está neste modo, Mario flutuará de aproximadamente três segundos. Infelizmente, essa função não pode ser usada em intervalos intermitentes, o que significa que assim que você soltar R, Mario começará a cair e só poderá flutuar novamente depois que tocar o chão. Essa função é trocada por outra quando você abre uma caixa Fludd vermelha ou preta. Para voltar a usá-la, abra uma caixa azul.

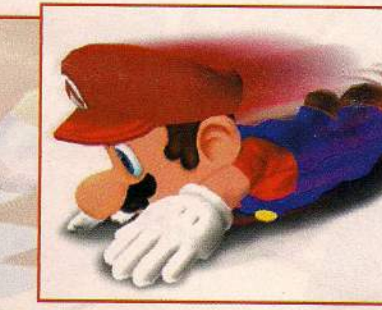
Foguete – Com este acessório, Mario pode subir ao céu como se fosse um foguete. É só pressionar R até o foguete ser carregado e depois ver o menino subir! O foguete está dentro das caixas Fludd vermelhas e consome uma boa quantidade de água, portanto, esteja sempre bem abastecido ao usá-lo. Não pode ser usado dentro d'água ou quando Mario está em uma corda bamba ou, então, dependurado em alguma beirada.

Turbo – Este acessório está dentro das caixas Fludd pretas e é o menos usado durante a aventura. Funciona da mesma maneira que o foguete, mas impulsiona Mario para frente, pelo chão. Se você apertar o botão de pulo enquanto usa este turbo, a distância do salto será bem grande.

ECONOMIZE TEMPO!

As fases de **SMS** são muito grandes e você deve utilizar outros meios para cruzar grandes distâncias em menor tempo. Experimente fazer um combo A, B, A enquanto corre: aperte A para pular, B para mergulhar para frente e A novamente para pular e voltar ao movimento inicial de corrida.

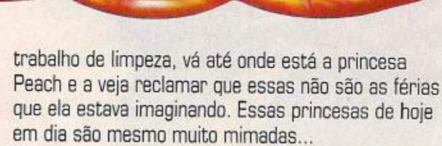
Além disso, o jato d'água também pode ser usado para economizar as solas das botas do Mario. Dê uma esguichadinha no chão logo à sua frente e aperte B para Mario mergulhar na poça d'água. Use a alavanca de controle para guiá-lo em alta velocidade. Esse movimento cessa assim que você colide com alguma coisa ou simplesmente pára de mexer na alavanca.



Fase 1: Bianco Hills

Delfino Airstrip

Como Mario e seus amigos estão indo de avião para Isle Delfino, a primeira parada é na pista de pouso. Existem dois Shines nesta área, mas o segundo você só poderá pegar bem mais tarde no jogo, portanto, vamos tratar apenas do primeiro por ora.



Shine 1 – Atravesse a pista de pouso, desviando da gosma no chão e pegue FLUDD, a bomba d'água, lá do outro lado. Volte até o meio da pista e espirre água no centro da mancha até sair uma Planta Piranha lá de dentro. Acerte três vezes com a água quando ela estiver com a boca aberta e você pegará seu primeiro Shine.

Logo depois disso, Mario é enviado para julgamento e sentenciado a limpar toda a ilha. Isso o leva até...



Delfino Plaza

Este é o mundo principal de **SMS**. Ele interliga todas as fases que, a princípio, não estão todas abertas. Conforme você vai coletando Shines e terminando episódios nas fases (cada episódio completado resulta em um Shine), mudanças vão ocorrendo nesse mundo e novos horizontes se abrem para Mario. Fique de olho nas mensagens que aparecem na parte inferior da tela, pois elas dão dicas de onde as coisas estão acontecendo. Como algumas coisas em Delfino Plaza só aparecem depois que você avança até determinado ponto no jogo, vamos nos concentrar, por enquanto, no que deve ser feito para abrir as duas primeiras fases e nos Shines de cada uma delas.

Assim que Mario sair da cadeia para começar seu trabalho de limpeza, vá até onde está a princesa Peach e a veja reclamar que essas não são as férias que ela estava imaginando. Essas princesas de hoje em dia são mesmo muito mimadas...

Siga para a praça central e use a água para limpar a área que circula a escultura. Lembra-se daquilo que você fez na pista de pouso? Faça o mesmo aqui e mais uma Planta Piranha irá aparecer. Daí, é só mandar água na sua boca novamente. Quando a planta morre, o impostor aparece em cima da estátua e, logo em seguida, vai em direção de Peach, raptando-a. Saia em defesa de sua princesinha e persiga o cara! Esguiche água nele várias vezes para que caia no chão e solte Peach. O pilantra acaba escapando e corre em direção da estátua, pintando um M nela e sumindo para dentro. Esguiche água nessa pichação e abra a entrada para a primeira fase.



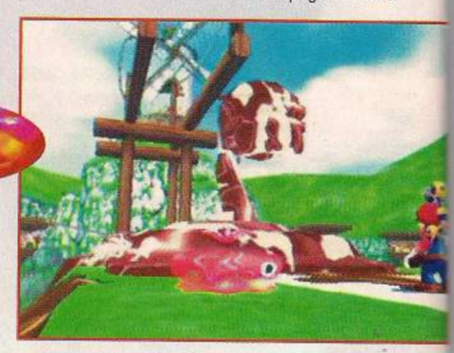




Episódio 1 – Road to the Big Windmill

Sua primeira tarefa nesta fase é limpar a área próximo ao lago. Como a passagem para onde ele está indo aind se encontra bloqueada, você vai precisar usar a bomba d'água para flutuar por cima do muro ou, então, subir pelas pás do moinho para chegar ao outro lado.

Vá até a ponte no meio do lago e repita aquele process para matar outra Planta Piranha e pegar o Shine.



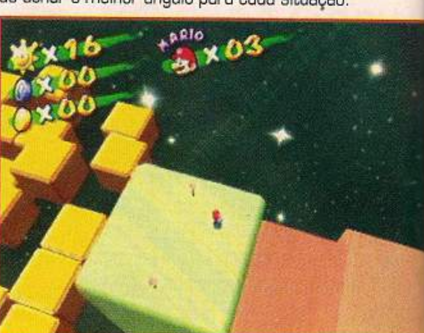
Episódio 2 – Down with Petey Piranha!

Vá até o local onde você pegou o Shine do Episódio 1, cruze flutuando a ponte e continue subindo até o topo do moinho, desviando sempre dos espinhos. Use as pás do moinho para chegar até Petey Piranha e caia no buraco quando ele quebrar no teto do moinho. Para derrotá-lo, encha a boca dele de água para que caia no chão. Pule em cima dele e dê uma bundada em sua barriga. Três bundadas e o Shine é seu.



Episódio 3 – The Hillside Cave Secret

A introdução deste episódio mostra onde está a caverna na qual você deve entrar. Siga para lá usando as plataformas que estão no lago e uma corda bamba para alcançar a entrada. Dentro da caverna, você fica temporariamente sem a bomba d'água. Então, para chegar at o Shine, seus pulos terão que ser bem precisos, pois você não poderá flutuar. Durante todo jogo você não dev se esquecer de ajustar constantemente a câmera, a fim de achar o melhor ângulo para cada situação.



Episódio 4 – Red Coins of Windmill Village

Tudo o que você deve fazer neste episódio é pegar as moedas vermelhas que aparecem espalhadas na área dos moinhos. São oito e estão bem à vista. Em todo caso, eis sua localização (não precisam ser coletadas nesta ordem):

1 – Na vila, entre duas cordas bambas.
2 – Pertinho da moeda 1, em cima de uma cabana.
3 – Em cima do muro que separa a vila do lago.
4 – Em cima do mesmo muro, um pouco mais à frente da moeda 3, numa área ensombreada.
5 – Siga por cima desse mesmo muro e, no final dele, você encontrará mais uma moeda.
6 – De onde você pegou a moeda 5, siga por cima da corda bamba até a próxima moeda.
7 – No ar, entre os dois moinhos grandes que estão em cima de duas cabanas.
8 – Em cima de uma das torres da maior casa da vila.



Episódio 5 – Petey Piranha Strikes Back

E não é que a piranha do episódio 2 não morreu?!?! Agora Petey está ainda mais escondido. Antes de ir até ele, limpe a área perto da vila, pois você precisará lutar contra ele aqui e tudo fica mais fácil se não houver aquela gosma nojenta para atrapalhar você.

Vá até o lago, recarregue a bomba d'água e pegue, sobre uma das plataformas, um novo dispositivo para a bomba d'água que a transforma em foguete. Volte para a vila e pare perto do paredão onde você vê uns moinhos com cordas bambas quando olha para cima. Use o foguete para chegar lá no alto, limpe a sujeira da área e acorde Petey Piranha jogando uma das bexigas de água nele (é só andar para cima de uma daquelas bolas que ficam pulando ali perto e depois usar a bomba para atirá-la nele). Petey começará a voar e, enquanto ele está se mexendo, você não consegue lhe fazer mal nenhum. Espere até ele parar no ar e mande outra bexiga bem no meio dele ou então use a água normal. Vá fazendo isso até ele descer ao chão. Aí, para derrotá-lo, tudo o que você tem a fazer é repetir o processo usado no Episódio 2. Tome cuidado quando estiver muito próximo pois ele vomita e ainda solta uns furacões pra cima de você.



Episódio 6 – The Secret of the Dirty Lake

Neste episódio, o lindo lago de Bronco Hills está poluído, portanto, nada de natação por enquanto! Para alcançar a entrada da caverna que fica em uma de suas extremidades, você precisar subir em uma das folhas que estão no lago e usar o jato d'água como propulsor. Mas não fique muito tempo em cima de uma folha só porque elas se quebram. Dentro da caverna, mais uma vez o impostor toma temporariamente a sua bomba. Fique esperto com as plataformas que mudam de lado e com o cubo mágico que fica girando. Quando estiver em cima desse cubo, procure não pular muito, apenas caminhe de um jeito a permanecer sempre em seu topo. O Shine está no final do caminho.



Episódio 7 – Shadow Mario on the Loose

Este é fácil demais! É só perseguir o falso Mario da mesma maneira que você fez quando ele raptou Peach em Delfino Plaza. Ele ainda está meio lento, por isso, aproveite (espere só até mais à frente no game...). Se por acaso perdê-lo de vista, não se preocupe pois ele volta sempre aos mesmos lugares. Espirre bastante água nele para que solte mais um Shine.



Episódio 8 – The Red Coins of the Lake

Mesma história do Episódio 4, só que, logicamente, as moedas estão em lugares diferentes, todas perto do lago. Algumas são mais fáceis de pegar se você usar o foguete.

1 – Acima de uma corda bamba que liga as plataformas no meio do lago.
2 – Um pouco acima de um amontoado de moedas amarelas no lago.
3 – Em outra corda bamba, um pouco acima da moeda 1.
4 – Perto dos coqueiros, acima de outra corda bamba.
5, 6, 7 e 8 – Acima das cordas bambas acessadas pelo grande moinho.

Depois de pegar todas, o Shine aparece dentro daquele buraquinho do moinho.



Shines Secretos

Tava pensando que seria tudo óbvio demais? Qual jogo do Mario não tem dúzias e dúzias de segredos? Cada uma das fases tem três Shines Secretos e os de Bronco Hills são:

a) Pegar cem moedas amarelas. O melhor episódio para isso é o 4.
b) Volte à caverna do episódio 3, acione o botão vermelho e pegue oito moedas vermelhas em um minuto. Desta vez, você pode usar a bomba d'água, então, flutue bastante. As moedas estão todas bem à vista. Se você estiver de olhos abertos, consegue achá-las numa boa. O problema é o tempo...
c) Mesma coisa que o Shine B, mas esse está na caverna do 6 e você tem um minuto e meio para achar as oito moedas vermelhas.



Fase 2: Ricco Harbor

Assim que terminar o Episódio 2 (ou tiver três Shines) de Bianco Hills, uma Planta Piranha aparece perto da casinha onde se troca moedas azuis por Shines. Vá até lá, limpe a área matando a Planta Piranha, jogue água no grafite e abra a entrada para a segunda fase.

Episódio 1 – Gooper Blooper Breaks Out

Vá seguindo as placas indicadoras, usando bastante flutuação e pegando carona nas vigas de transporte, vá até a área elevada do porto. No meio do caminho, você terá que esguichar uma ventoinha gigante para trazer um submarino à superfície. Use-o rapidamente para atravessar o mar de óleo. Quando chegar perto de uma pilha de contêineres, puxe o tentáculo de Gooper





com o botão B Blooper para iniciar o combate com ele. Prossiga, arrancando seus tentáculos ou pulando em cima dos que ficam achatados e, quando o nariz estiver desprotegido, puxe-o com vontade! Se a área perto do nariz estiver escura, jogue um pouco de água para limpá-la. Repita até o polvo cair no meio do mar.

Episódio 2 – Blooper Surfing Safari

Do ponto inicial, volte um pouco para trás, cruze os troncos, pule em cima de um Blooper para usá-lo como prancha e siga até o túnel mostrado na introdução. Pegue outro Blooper e dê uma volta na pista em 45 segundos.



Episódio 3 – The Caged Shine Sprite

Se você já tiver destravado o foguete, este episódio é bem mais rápido. Caso contrário, o jeito é virar à direita logo no começo, passar pelo iate e ir escalando as grades e usando as gruas para chegar bem no alto. Caminhe com cuidado pelas vigas azuis e siga mais um pouco, orientando-se pelas setas. Lá em cima, você poderá destravar o foguete na caixa vermelha e seguir em frente utilizando as molas para chegar até a abertura que leva ao Shine. Se estiver cansado de tanto pular, volte para baixo do Shine e use o foguete para grudar na grade e, então, passar para o outro lado.



Episódio 4 – The Secret of Ricco Tower

Pegue o foguete na plataforma do meio do mar e vá até a torre mostrada na introdução. Use o foguete para subir até a entrada – oriente-se pelas sombras das vigas de madeira. Lá dentro, sem a bomba, Mario terá que pular feito louco até chegar ao Shine. Afaste bem a câmera para ter uma visão melhor.

Episódio 5 – Gooper Blooper Returns

Como era de se esperar, o polvão do episódio 1 não morreu. Desta vez, ele está em cima do heliporto, então, pegue o foguete no meio do mar e use-o para subir até a grade que está embaixo de seu inimigo. Passe para o outro lado e prepare-se porque o cara tá mais nervoso desta vez! Se você ficar no buraquinho da grade por onde chegou ao heliporto, vai ser muito difícil ele acertar você. Faça o mesmo quando acabou com ele da primeira vez.



Episódio 6 – Red Coins on the Water

Vá até o pequeno cais cheio de Bloopers, acione o botão vermelho, suba em cima de um deles e parta em busca das moedas vermelhas. Você tem dois minutos para isso. Não há necessidade de detalhar a localização das moedas, pois todas estão absurdamente à vista, bem na superfície da água; com exceção de uma que está um pouco mais acima. Depois de pegar todas, volte para o cais e pule em direção ao Shine.



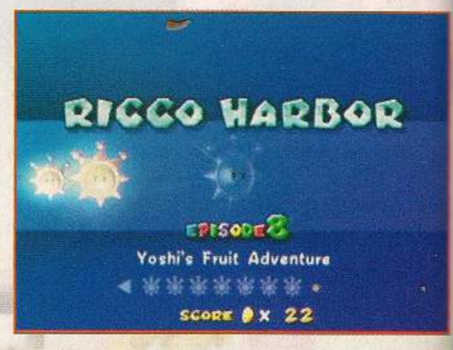
Episódio 7 – Shadow Mario Revisited

É bom você já ter dominado as técnicas de pulo de Mario juntamente com o uso da flutuação pois o impostor vai fugir para as vigas azuis lá do alto da fase. Não é aconselhável pegar o foguete, pois você precisará bastante de flutuação lá em cima. Persiga-o, esguichando água nele para soltar mais um Shine.



Episódio 8 – Yoshi's Fruit Adventure

Para pegar este Shine, você precisa ter achado Yoshi no final do episódio 4 em Pinna Park (fase 4). Como não temos espaço nesta edição para falar dessa fase, também não vamos dar as instruções para pegar este Shine. Na **NW** do mês que vem você confere outros mundos e também a explicação deste último episódio de Ricco Harbor.



Shines Secretos

a) As cem moedas são mais fáceis de pegar nos episódios 6 e 8.

b) Volte à corrida de Bloopers do episódio 2 e baixe seu tempo para quarenta segundos.

c) Volte ao local onde você pegou o Shine do episódio 4 e pegue oito moedas vermelhas em um minuto e meio. Não pegue o foguete para chegar a esse local, pois aqui você precisará bastante da flutuação.



GAMECUBE: O MELHOR PRESENTE PARA O DIA DAS CRIANÇAS



3x R$ 399,67
OU EM 6x R$ 220,60

DISPONÍVEL NAS CORES: INDIGO OU BLACK

LUIGI'S MANSION · WAVE RACE BLUE STORM · NBA COURTSIDE 2002 · PIKMIN · ETERNAL DARKNESS · SUPER SMASH BROS

3x R$ 76,33
OU EM 6x R$ 42,13 CADA

GAME BOY ADVANCE


X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

3x R$ 49,67
COM GAME LINK


HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

SUPER MARIO ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

F-ZERO VELOCIDADE MÁXIMA
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

IRIDION 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

3x R$ 43,00 CADA


READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



GLACIAL · ARTIC · INDIGO

3x R$ 199,67
OU EM 6x R$ 110,21

1 GAME BOY ADVANCE +2 GAMES SURPRESA

GAME BOY COLOR


PURPLE · TEAL

3x R$ 133,00
OU EM 6x R$ 73,41

1 GAME BOY COLOR +2 GAMES SURPRESA


ALONE IN THE DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR


007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE

CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR


LITTLE MERMAID II
SÓ PARA GAME BOY COLOR

WOODY WOODPECKER
SÓ PARA GAME BOY COLOR

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00 CADA

POKÉMON SILVER

PEFECT DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR

POKÉMON TRADING CARD

METAL GEAR SOLID
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 39,67
COM GAME LINK

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
SÓ PARA GAME BOY COLOR

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY COLOR

NINTENDO 64


CONKER'S BAD FUR DAY


PERFECT DARK

1080° SNOWBOARDING

SHADOW MAN

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO

BANJO-TOOIE

STAR WARS BATTLE FOR NABOO


3x R$ 43,00 CADA


TOM & JERRY FISTS OF FURRY

POKÉMON STADIUM



3x R$ 199,67
OU EM 6x R$ 110,21

+1 CONTROLLER EXTRA +2 GAMES SURPRESA

Nintendo® by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 15/10/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**



CÓDIGO NN210A



ETERNAL DARKNESS
Sanity's Requiem

Tome o seu lugar para seguir até o final desta aventura alucinante!

Por **Eduardous Augustus Trivellicus***

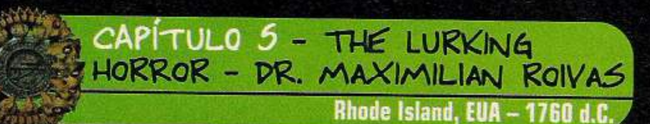
Aposto que você teve pesadelos durante todo mês passado, depois da primeira parte do detonado de Eternal Darkness, não é? Mas não precisa mais suar frio não! A sua fiel escudeira NW traz agora a segunda e última parte do passo a passo deste game que é um verdadeiro terror. Se estiver penando para matar algum dos inimigos comuns, ou mesmo se tiver esquecido a combinação de alguma Magicka, consulte a edição do mês passado que está tudo explicadinho. Agora mãos à obra para os oito capítulos finais!



INTERLÚDIO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.

Vá até a cozinha, encante a espada Gladius com o alinhamento da mesma cor do mostrado na porta (e que você pegou no capítulo de Karim) com desenho de espada e use-a para abrir a passagem para a despensa. Pegue o pote na estante e abra-o para poder ler outra página.

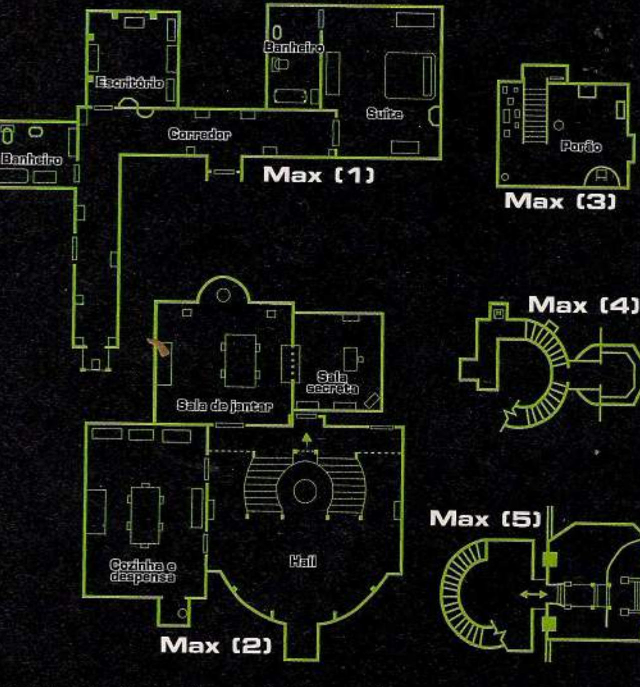


CAPÍTULO 5 - THE LURKING HORROR - DR. MAXIMILIAN ROIVAS

Rhode Island, EUA – 1760 d.C.

O antepassado de Alexandra é um médico legista e como tal pode fazer autópsias nos monstros abatidos. Antes de dar o golpe de misericórdia em suas vítimas, aperte o botão B para colher dados que podem ajudá-lo a matar mais facilmente as aberrações de Eternal Darkness. Depois, é só conferir os pontos fracos de cada um dos monstros analisados na mesma tela em que você assiste novamente às seqüências animadas do game.

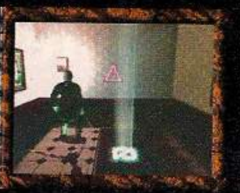
Max começa no escritório com o item Medical Journal e a pistola de um só tiro, Flintlock. Pegue a munição na escrivaninha (e em vários outros lugares da mansão – o mesmo vale para Alex Roivas) saia da sala, atravesse o corredor, entre na suíte e pegue a primeira carta (Letter #1) e o código da runa Redgormor em cima da lareira. Desça até o hall e pegue a segunda carta (Letter #2) em cima da mesinha do relógio quebrado em 3h33 (é incrível mas esse relógio ficou quebrado 242 anos!). Entre na cozinha e pegue, em cima de um móvel, o código da runa de alinhamento dominante em relação ao artefato escolhido por Pious no começo do game. Pegue também a manivela (Pump Handle) na despensa e vá até a lareira na sala de jantar. Mova o pássaro para o símbolo de cor dominante em relação ao deus que você está combatendo (exemplo: se você escolheu o artefato verde na fase de Pious, mova o pássaro para o símbolo vermelho) e passe pela passagem secreta.



Pegue outra Flintlock e um Sabre na parede, o pergaminho do feitiço Reveal Invisible (Narokath e Redgormor) em cima de um caixote, o Tomo da Escuridão Eterna em cima da mesa e a terceira carta (Letter #3). Nesse momento, um Horror aparece no hall principal. Vá até lá, acabe com ele e ganhe a runa Redgormor (Area).



Suba ao 2º andar e ache um envelope selado perto do vitral do final do corredor. Abra-o para achar a quarta carta (Letter #4) e a chave do porão (Basement Key). Desça a escada novamente e vá até o triângulo desenhado na parede (perto do quadro que indica existir uma porta ali). Só que antes você vai se ver naquilo que parece uma alucinação, pois os gráficos adquirem cor pastel. Mate o Horror que aparecer na sua frente para ganhar a runa de alinhamento que faz par com o código que você achou na cozinha. Após voltar da alucinação, use Reveal Invisible de alinhamento dominante em relação à cor do triângulo da parede para fazer uma porta aparecer. Use a Basement Key nela e desça para o porão.



* Eduardo Trivella

Pegue o código Bankorok junto à parede e o pergaminho do feitiço Damage Field (Bankorok e Redgormor) perto da água. Use a manivela na torneira e desça para a cidade de Ehn'gha. Ganhe a runa Bankorok (Protect) matando o primeiro zumbi que aparecer. Desça a escada – é necessário ter a runa para que a barreira suma – e você vai enfrentar um Guardião pela primeira vez. O safado vai usar campo de força e escudo. Use os seus feitiços também (com alinhamento dominante em relação ao dele) e ataque de longe com as Flintlocks. A cada tiro, ele some durante um tempo para reaparecer logo em seguida. Não tenha pressa e encha-o de bala! Depois de examinar mais essa besta caída, o pobre dr. Max termina seus dias num sanatório para doentes mentais. Justo ele que só queria prevenir a humanidade contra os poderes da escuridão... Que os ratos comam os olhos dos tolos incrédulos!

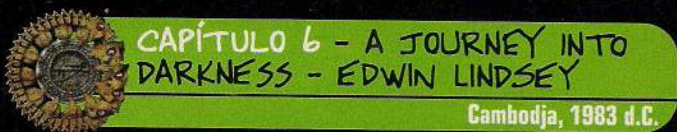




INTERLÚDIO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.

Suba ao 2º andar e entre no quarto que fica no final do corredor à direita, a suíte. Use Reveal Invisible da cor dominante em relação à cor do triângulo da penteadeira e depois use a chave (Dresser Key) para abrir a gaveta. Que surpresa! Junto com mais uma página do tomo, você encontra um revólver calibre 38! Antes de ler a página do próximo capítulo, passe no banheiro e pegue uma página do diário de Max Roivas.



CAPÍTULO 6 - A JOURNEY INTO DARKNESS - EDWIN LINDSEY

Cambodja, 1983 d.C.

Edwin "Indiana Jones" Lindsey é o personagem mais bem-equipado no início de sua fase. Ele começa bem no olho do furacão em S1 com uma espingarda Remington M870 e 37 balas, uma pistola automática Colt M1911 e 56 balas, a espada Kukri, uma tocha e uma escovinha (Archeologist's Brush). Se você demorar para derrotar o Gatekeeper, a sala ficará abarrotada de inimigos e as coisas se complicarão. Cuide dele antes de todo o resto. Com a sala já livre de criaturas indesejáveis, use a escovinha pra limpar o chão bem no meio dela. Pegue o bracelete de bronze (Bronze Bracelet) e coloque na estátua da deusa. Passe pela porta que se abriu para pegar o tomo.



Na volta, passe pela mesma porta e entre em S2. Siga para S3, evite os botões no chão e pegue o bracelete de metal (Metal Bracelet) no meio da sala. Aproveite para passar a escovinha na teia de aranha no final da sala e achar o código da runa Tier. Entre em S4 e pegue o colar de bronze (Bronze Necklace) em cima de uma urna. Por ora, esqueça o Horror da sala e o item que está atrás dele. Volte para S1 e coloque o colar de bronze na estátua da deusa para abrir mais uma porta nessa sala e outra que leva à S4 por outro caminho.

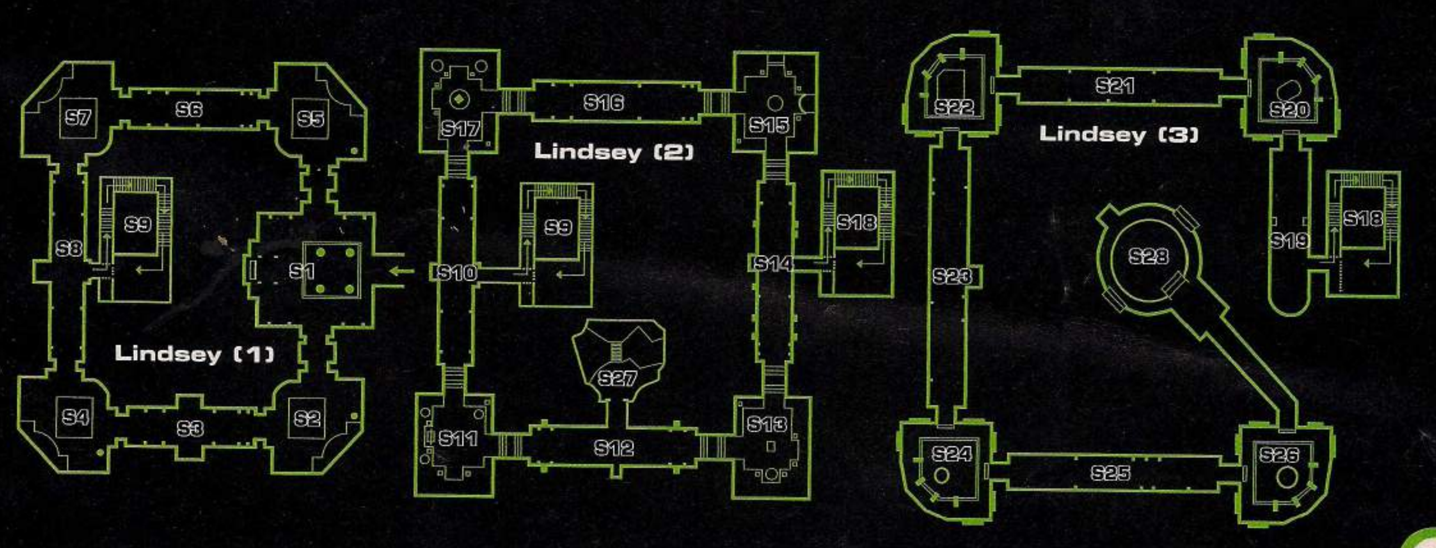
Entre em S5, pegue o bracelete de prata (Silver Bracelet) perto da estátua naga e, para abrir as portas, coloque rapidamente o de metal em seu lugar. Entre em S6 e use a escovinha no final do corredor para adquirir o código da runa Nethlek. Em S7, mate os zumbis para conseguir a runa Nethlek (Dispel) com um deles. Siga para S8, use a escovinha na teia de aranha que está no meio da sala e receba o pergaminho do feitiço Dispel Magick (Redgormor e Nethlek). Continue em frente e você voltará à S4 pela porta que se abriu quando você usou o colar de bronze na estátua da deusa. Use Dispel Magick com alinhamento dominante em relação à barreira do Horror, mate-o e pegue o colar de prata (Silver Necklace) entre as velas.

Volte para S8, use o colar e o bracelete de prata na estátua da deusa para abrir uma passagem secreta na parede. Entre em S9 e vá descendo as escadas, picando chumbo e espadada em tudo que aparecer na sua frente, pois um dos monstros tem a runa Aretak (Creature). Aproxime-se da barreira amarela com a runa em mão e entre em S10.

Siga à esquerda (ou para baixo) e entre em S11. Pise em cima do botão do chão, espere a estátua do guarda ficar voltada para você, corra até a deusa e pegue o bracelete de ouro (Gold Bracelet) antes que a mão dela se abaixe novamente. Antes de entrar em S12, acione o botão na parede em S11 para travar temporariamente as armadilhas das salas adjacentes (outras salas semelhantes possuem botões iguais, portanto, use todos eles para facilitar sua exploração!). Passe direto por S12 e entre em S13. Destrua o campo de força azul com Dispel Magick verde. Passe por S14 prestando atenção à estátua da deusa dali (você terá que voltar aqui mais tarde). Entre em S15 e destrua o campo de força verde com Dispel Magick vermelho. Passe por S16, entre em S17, use a escovinha na teia de aranha num dos cantos da sala para encontrar o colar petrificado (Crusted Necklace) e mande um Dispel Magick azul no campo de força vermelho. Isso faz com que a barreira em S12 suma, mas esqueça isso por enquanto. Volte para S13, use o colar petrificado na bacia e acione-a para limpar o item e descobrir o colar de ouro (Gold Necklace). Volte para S14, use o colar e o bracelete de ouro na estátua da deusa para abrir passagem.

Entre em S18 e desça a escada para chegar à S19. Passe direto e entre em S20. O código da runa Aretak está no meio da sala, atrás de uma teia de aranha. Siga até S24, mate o zumbi que carrega a runa Tier (Summon). Vença a barreira usando a runa e passe por S25. Em S26, pegue o pergaminho do feitiço Summon Trapper (Aretak e Tier/nível 3).

Agora você pode seguir em frente ou voltar um pouco no game e fazer algo que, apesar de não ser absolutamente necessário, deixará tudo muito mais fácil. Se você aprecia a vida mole, volte para S12 e use Summon Trapper para mandar um Trapper passar pelo buraquinho na parede e pisar no painel com o desenho da runa de alinhamento Mantorok. Pegue a runa, entre na sala que se abriu (S27) e use a escovinha na teia para pegar o código dessa mesma runa. Volte ao seu caminho original e siga para S28. Depois da animação, passe pela porta aberta no fundo da sala. A fase termina com Lindsey entregando a Edward Roivas o coração de Mantorok.



INTERLÚDIO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.

Passe na biblioteca e pegue a Essência de Mantorok em uma das estantes de livros antes de subir ao 2º andar e usar Dispel Magick no vitral (com alinhamento dominante em relação à cor dele). Pegue e leia a página que aparece.

CAPÍTULO 7 - HERESY - PAUL LUTHER

Amiens, França, 1485 d.C.

O monge franciscano começa com três Meditation Rods (para recuperar sanidade) em S1. Passe pela porta à frente dele para chegar em S2, siga pelo tapete vermelho até encontrar Brother Andrew morto. Sem direito à defesa, você é considerado suspeito e preso em S3. Pegue a esmeralda em um dos quadros e assista à seqüência animada. Depois de libertado, saia de S3 para receber o tomo (se não tiver recebido antes, subindo a escada em S1). Volte para S1 e suba a escada para S4. Entre em S5, siga em frente e entre em S6. Suba a escada e toque o sino para chamar o Custodian e ganhar a chave da torre (Old Tower Key).

Volte para S2 e passe pela porta à esquerda (ali perto há uma tocha na parede) para chegar em S7. Pegue o arco-e-flecha (Crossbow) no baú e a chave do púlpito (Podium Key) no meio das batinas. Volte para S2 e abra a gaveta do púlpito com a chave recém-adquirida e encontre uma página do diário de Brother Andrew. Desça a escada no fundo de S2 para chegar em S8. Na parede perto do mecanismo de ar do órgão, você encontrará algumas flechas (existem outras espalhadas pela catedral) e a arma Mace. Em S9, você pode pegar o Livro de Relíquias (Book of Reliquaries).

Volte mais uma vez para S2 e use a chave da torre na porta trancada. Entre em S10, mate o monge dos infernos, pegue o pergaminho do feitiço Shield (Santak e Bankorok) no altar e abra a porta para S11. Ao entrar nessa sala, uma visão do passado: você terá que enfrentar Anthony (o personagem do capítulo 3) caindo aos pedaços para ganhar o rubi e a espada de lâmina dupla (Two-Edged Sword). Para matá-lo corra para trás dele depois que ele golpear e acerte sua cabeça. Volte para S10 e suba para S12, onde você pegará a partitura em uma das estantes e mais uma página do diário em cima de uma mesa. Volte para S2 e use a partitura no órgão, tocando com os botões do controle a seqüência mostrada, para abrir o armário ali de perto.



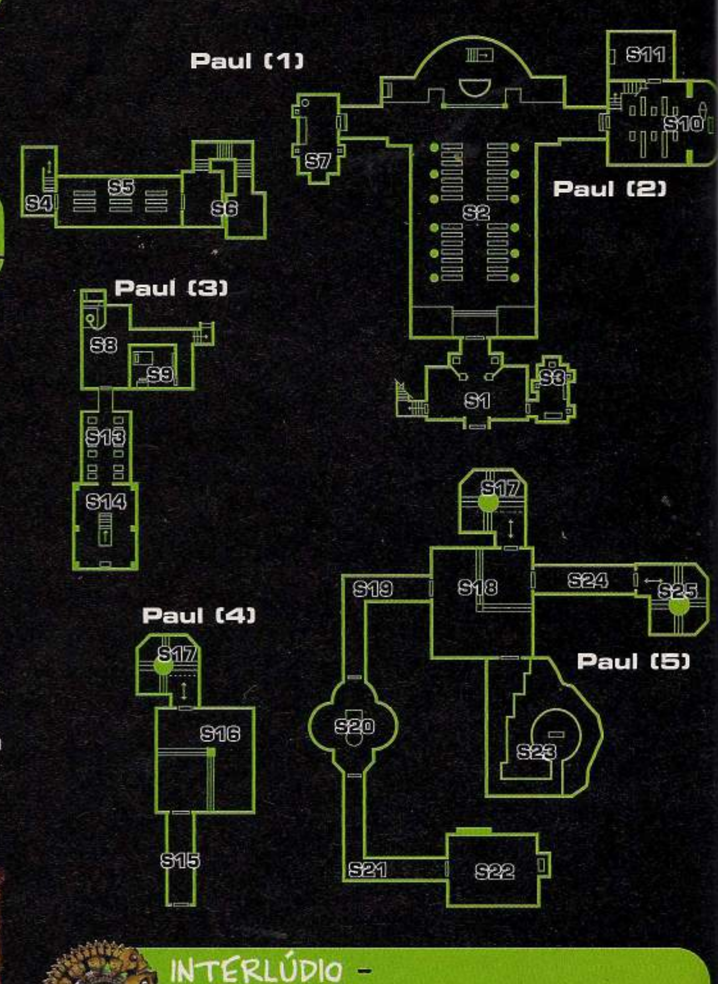


Pegue o Círculo de Poder de cinco pontas e desça para S8. Entre em S13, mexa no tonel de vinho vazio para abrir uma passagem na parede para S14. Mate o Horror para ganhar a safira e, em seguida, use suas três pedras preciosas no pedestal que está no fundo da sala. Isso faz com que a lápide se mova e você possa descer para S15. Siga direto para S16 e ache a runa Pargon (Power) com um dos zumbis. Entre em S17 e desça a escada. Em S18, espere os dois Horrors resolverem as diferenças e detone aquele que sobreviver à treta. Passe pela porta que não está trancada (sem símbolo) para chegar em S19. Siga direto para S20 e empurre a estante no fundo da sala para entrar em S21. Passe para S22, pegue o código da runa Pargon na parede e mais uma página do diário no altar. Agora que você tem a runa Pargon e o Círculo de Poder de cinco pontas, aproveite para reformular todos os seus feitiços para o nível 5.

Volte para S6 para falar com Custodian sobre as provas que você conseguiu e ganhar a faca de sacrifício (Sacrificial Knife). Volte para S18 e crave, com um buraco no peito, a faca no monge que está no sarcófago, fazendo aparecer a porta para S23. Passe pela porta e use Dispel Magick de cinco pontas com alinhamento dominante em relação à cor da barreira para quebrá-la e continue andando até o cadáver do verdadeiro Custodian. Depois da seqüência animada, mate os Bonethieves e volte para S18. Entre em S24 (pela porta que antes estava trancada) e passe por S25 e S26 para morrer de uma forma horripilante. Eternal Darkness não perdoa nem monges...







INTERLÚDIO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.

Vá até a sala de jantar e, para ganhar mais uma página, toque o piano com a mesma seqüência do órgão do capítulo 7 para ganhar mais uma página.

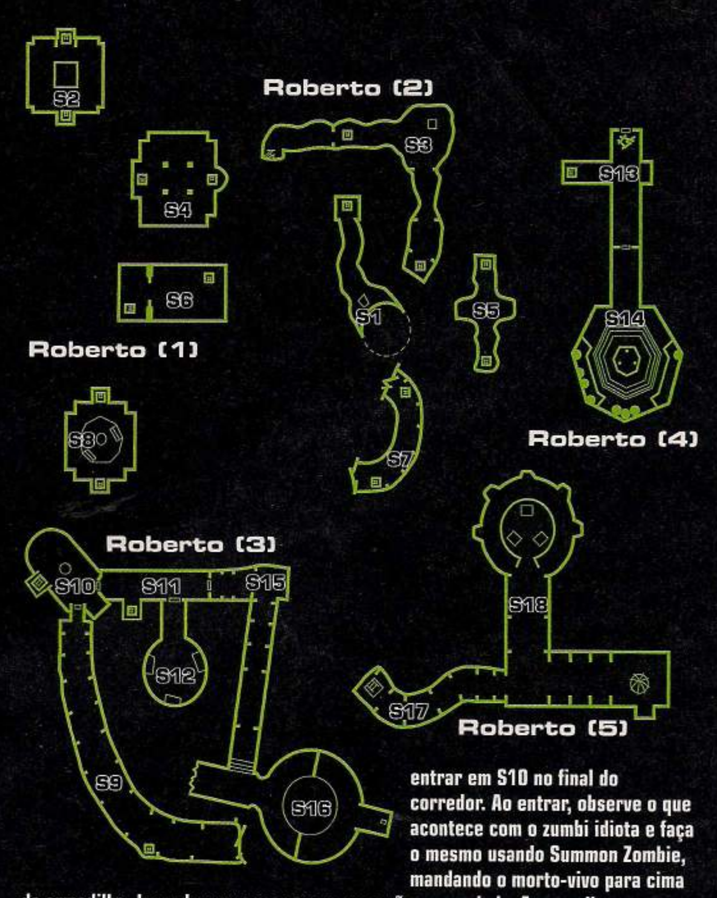
CAPÍTULO 8 - THE FORBIDDEN CITY - ROBERTO BIANCHI

Oriente Médio, 1460 d.C.

Betão é um arquiteto e deve inspecionar o templo para que Pious possa dar continuidade à obra do pilar humano. Para isso, ele já começa em S1 com o mapa completo, inclusive com as áreas necessárias para inspeção demarcadas com um X, além de uma tocha. Equipe-a imediatamente, pois, além de iluminar o caminho, ela será sua única arma até que você encontre outras mais para a frente. Siga o corredor até o final e suba para S2. Atravesse a sala e desça para S3. Vá até o final e suba para S4.

Examine o meio da sala e pegue a espada Saif num dos cantos. Do outro lado por onde você entrou, desça para S5. Acione a alavanca para baixar a grade e mate os zumbis que aparecerem. Vá repetindo o processo até subir para S6. Examine umas vigas numa das laterais da sala e pegue o arco-e-flecha (Crossbow) antes de descer por onde você não entrou na sala.

Nesse movimento, você pegará o tomo. Depois de voltar ao templo, desça para S7. No final do corredor cheio de Trappers, suba para S8. Pegue o pergaminho do feitiço Summon Zombie (Tier e Aretak / nível 5) no meio da sala e desça para S9. É difícil para um arquiteto fora de forma como Beto passar por um Horror em um corredor tão estreito, mas com um pouco de cuidado você consegue e poderá



entrar em S10 no final do corredor. Ao entrar, observe o que acontece com o zumbi idiota e faça o mesmo usando Summon Zombie, mandando o morto-vivo para cima da armadilha. Isso abre uma passagem, mas não a use ainda. Em vez disso, passe pela porta ao lado daquela pela qual você entrou na sala para chegar em S11. Fique esperto, pois quatro zumbis cercarão você assim que entrar. Seja rápido, mate-os e passe pela porta pequena à direita para chegar em S12. Atravesse a sala e vá para perto das vigas para examiná-las. Antes da inspeção, faça uma barreira com a magia Damage Field (com alinhamento Mantorok ou da entidade dominante em relação àquela que você está combatendo) pois os três caras que estão na sala começaram a atacar você assim que examinar as vigas.

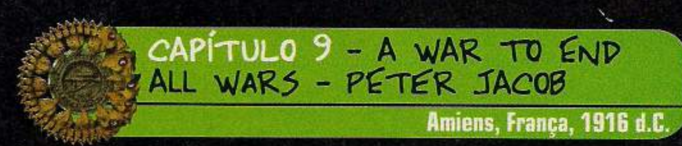
Volte para S11 e desça para S13. Pegue a estatueta azul (Sapphire Effigy – se ela não estiver visível, lance um Reveal Invisible de nível 3 com alinhamento dominante), passe pelos Trappers e entre em S14. Mate o Horror e os zumbis para poder usar com calma o feitiço Reveal Invisible de nível 5 (cor dominante) e chegar à chave do corredor esquecido (Forgotten Corridor Key).



Volte novamente para S11 e use essa chave na porta grande do fundo da sala. Entre em S15, use um Shield de nível 5 (qualquer alinhamento) para não se machucar no chão enfeitiçado e passe correndo para S16 no final da sala. Aproxime-se da corda, mire nela e corte-a com a espada ou com a tocha, fazendo a ponte cair no lugar certo. Vá até o meio dela e examine-a. Não se assuste com as lacraias gigantes que aparecerem quando você estiver cruzando a ponte: um golpe em cada uma acaba com elas. Atravesse a ponte toda e acione a alavanca para poder sair da sala. Volte para S10 e desça para S17, utilizando a passagem aberta por seu amigo que virou strogonoff de zumbi. Atravesse o corredor e entre em S18. Assista a uma aparição de Karim e Chandra, pegue a estatueta vermelha (Ruby Effigy) e o artefato deixado por eles, e examine a área. Volte para S2 para virar mais um tijolo no monumento maldito de Pious. Em tempo: Bianchi só recebe a estatueta vermelha se Karim a tiver pego em sua fase.

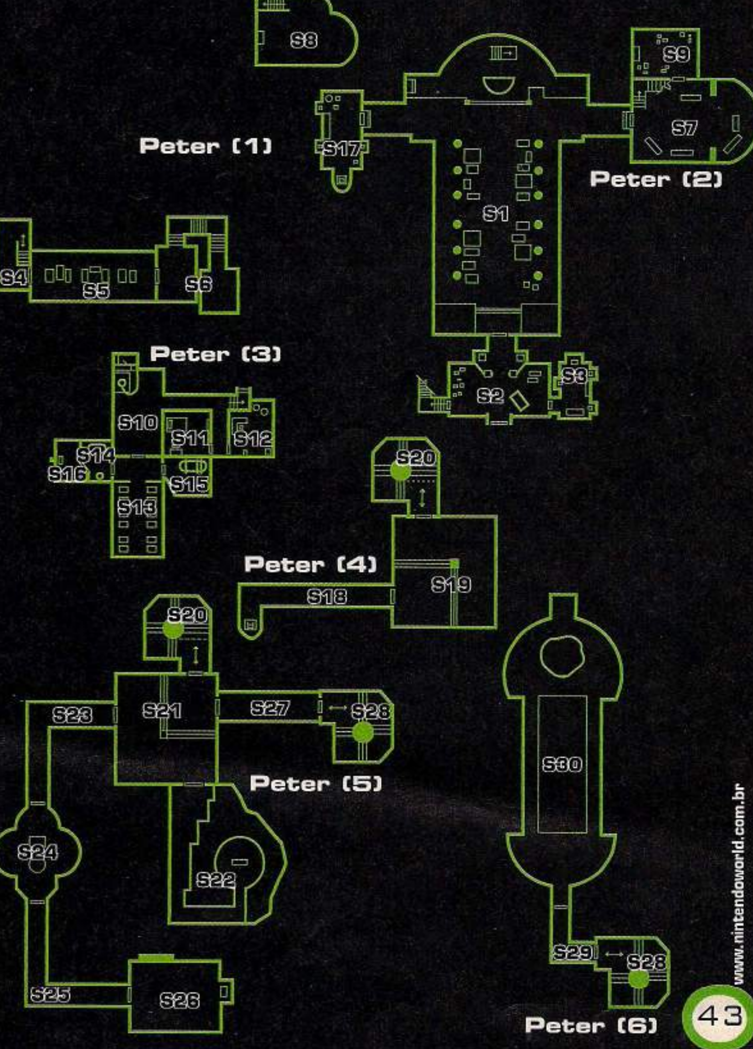


Dentro da sala secreta, examine o quadro que está fazendo barulho (o do pilar de corpos cimentados). Detrás dele vai cair uma página a qual você poderá ler.



A catedral já explorada por Anthony e Paul Luther virou um hospital de guerra durante a 1ª Guerra Mundial. O repórter de campo Peter Jacob começa sua parte na aventura dentro desse hospital em S1 com uma moeda da sorte (Lucky Penny) um flash (Flash Pan) e cinco cargas de pólvora (Flash Powder). Esses dois últimos itens servem para atordoar os inimigos enquanto você não consegue outras armas. Pegue a carta do soldado (Soldier's Letter), siga até o púlpito e pegue o envelope selado (Sealed Envelope). Abra-o, ganhe as ordens do soldado (Soldier's Orders) volte para trás e entre em S2. Entregue as ordens para o soldado dali e ganhe acesso à S3, a sala atrás dele. Pegue o revólver, e tente sair da sala para ganhar o tomo. Para ganhar uma segunda carta, você pode voltar para S2, subir a escada para S4, passar por S5 e entrar em S6, mas esse passo não é estritamente necessário. Volte para S1 onde uma espingarda, esquecida por um soldado sobre o altar, o aguarda e entre em S7 (a velha torre). Suba rapidamente a escada para S8 e pegue a espada de lâmina dupla (Two-Edged Sword) no fundo da sala. Desça para S7 e entre em S9, a sala onde Paul lutou contra Anthony. Pegue a tocha, toda a munição que conseguir achar e volte para S1.

No fundo da sala, desça para S10. Entre em S11 e S12 para pegar munição. Siga agora para S13, a adega com os tonéis de vinho. Existem duas portas, uma para S14 e outra para S15. Em S14, acione a caldeira e depois use a magia Summon Trapper. Mande o bichinho pelo buraco na parede e, quando estiver perto do presuntão que impede a abertura da porta, mire nele com o botão R e aperte o botão A. O cadáver será transportado para a Dimensão Trapper e você poderá entrar em S16 e pegar o Círculo de Poder de Sete Pontas. Aproveite para reformular seus feitiços com o novo nível, pois você vai precisar muito deles daqui pra frente.



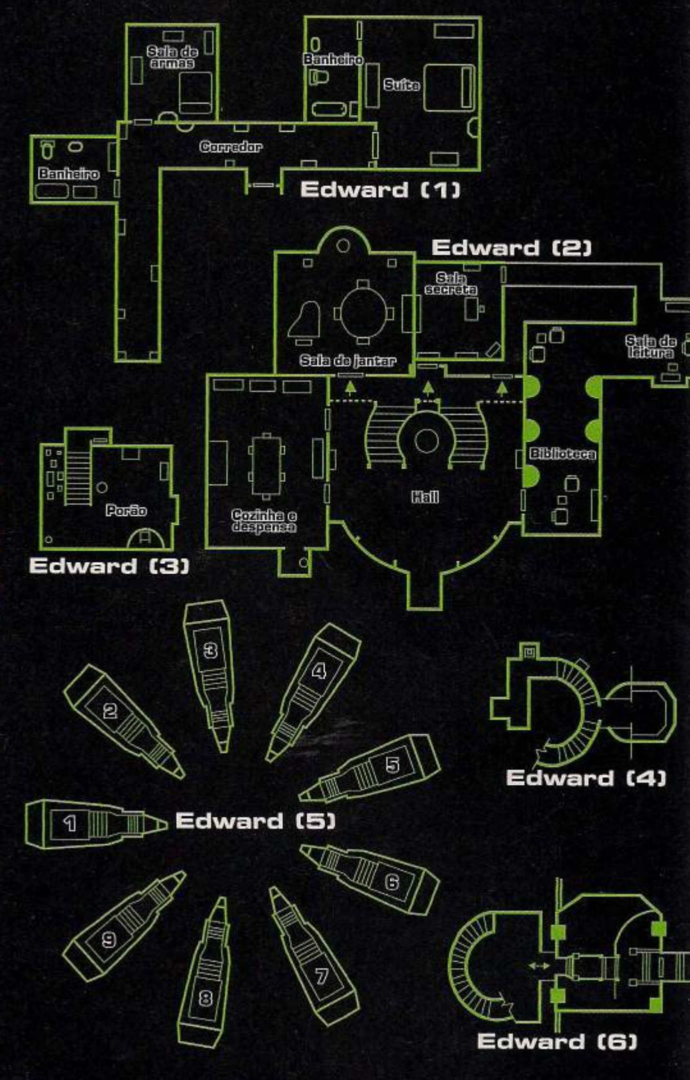
Vá agora para S15, coloque a moeda na caixa de fusíveis e ligue o gerador. Suba de volta para S1, pegue a partitura semidestruída no órgão e toque a melodia (A, B, Y, X, B, Y, A) para abrir o armário e pegar uma maçaneta. Ainda em S1, pare em frente ao símbolo da entidade que você está combatendo e lance um Reveal Invisible de nível sete com alinhamento dominante. Use a maçaneta na porta que apareceu e entre em S17. Pegue as munições e desça para S18.

Siga pelo corredor, passe por S19, entre em S20 e desça a escada para entrar em S21. Passe pela porta à frente daquela pela qual você entrou na sala e, em S22, pegue o elixir mágico (Magical Elixir) sobre o altar onde o Custodian foi morto. Volte para S21 e passe pela outra porta destrancada para chegar à S23. Siga em frente e entre em S24. Pegue mais uma carta em cima de uma cadeira e empurre a estante no fundo da sala. Passe por S25 e entre em S26. Pegue a chave da porta trancada em S21 (BindingKey Hall), volte para lá e abra essa porta. Passe por S27 e, quando entrar em S28, você vai notar que a música mudou. Sinal de que algo diferente está para acontecer. Desça a escada e pegue o pergaminho do feitiço Magickal Attack (Antorbok e Redgormor). Entre em S29 e antes de passar pela porta diferente que leva à S30, grave seu progresso e recarregue sanidade e energia pois é hora de enfrentar o chefe mais difícil do jogo.



O demônio que guarda um dos artefatos tem três formas, dependendo de quem você estiver combatendo, mas o método para matá-lo é sempre o mesmo. Para vencê-lo, você precisará ser bom de sincronia. Armas de fogo e espadas não o atingem. Você precisará usar o feitiço Magick Attack (Mantorok ou alinhamento dominante em relação a ele) justamente no momento em que ele parar para recarregar suas energias. Ele chega a brilhar quando isso acontece, mas esse momento é bem curto, portanto, dê preferência ao feitiço de nível três, pois se você usar outros mais fortes pode acabar errando no tempo. Se ele não estiver parando para recarregar, é sinal de que você está muito perto dele. Afaste-se um pouco e nunca fique parado para não ser atingido pelos raios e projéteis do monstrengo. Cuidado também com a barreira que ele colocou atrás de você, e quando invocar zumbis, cuide primeiro dos mortos-vivos e depois volte a concentrar esforços no chefe. Se estiver enfrentando dificuldades para matar os zumbis e ainda arrumar tempo para atacar o chefe, utilize um Damage Field para que os zumbis se matem sozinhos e você ganhará alguns segundos preciosos. Utilize também feitiços de defesa como Shield e Magick Pool (Spell 11, que você ainda não achou, mas que pode ser feito com as runas Tier/Summon e Redgormor/Area). Configure seus feitiços para as direções do direcional digital para atacar e se defender com mais agilidade. Se ficar com a magia baixa, beba um elixir mágico para recuperá-la rapidamente.

Derrote-o e você ganha o artefato que ele guardava. Depois de 69 anos (que na realidade são apenas três segundos), Peter entrega o artefato a Edward Roivas e o capítulo acaba.





INTERLÚDIO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.

Assim que termina o capítulo de Peter Jacob, Alex acha uma moeda grudada na página que acabou de ler. Encaminhe-se para a biblioteca e você verá uma aparição pedindo socorro. Aproxime-se e fale com ela para ganhar a chave do porão (Basement Key). Abra a porta que leva ao porão, desça a escada, pegue a espingarda Winchester 1300 Defender na parede e a munição espalhada por ali, abra a caixa de fusíveis, coloque a moeda lá dentro e acione a alavanca.

Suba ao 2º andar, vire à esquerda no corredor e entre pela porta em frente. No banheiro, pegue mais uma página do diário de Max Roivas e outra página do tomo dentro do armarinho.



CAPÍTULO 10 - A LEGACY OF DARKNESS - EDWARD ROIVAS

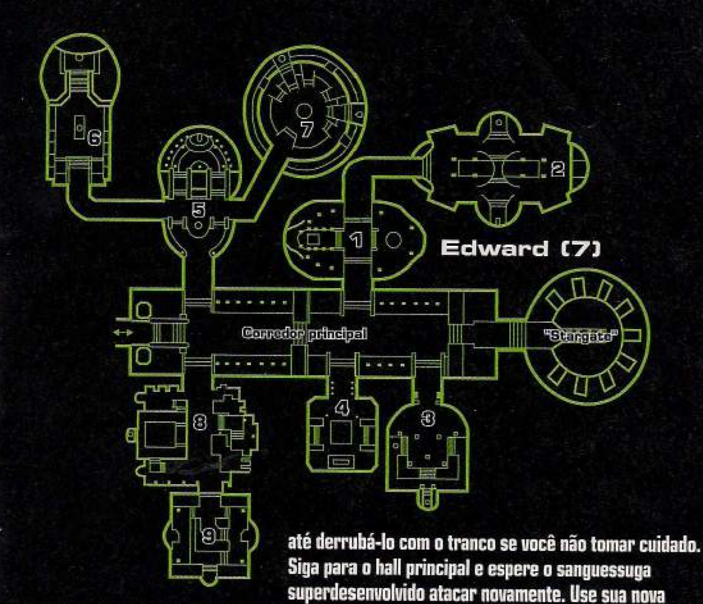
Rhode Island, EUA, 1952 d.C

O avô de Alex quer descobrir os segredos de seus antepassados. Ele começa sua participação em ED na biblioteca da mansão Roivas apenas com sete goles de "coragem líquida" (Liquid Courage – uma cachaça diferente que, em vez de endoidar, recupera a sanidade). Vá até a lareira e pegue um livro (Historical Journal) sobre ela. Abra-o para pegar um dos ponteiros do relógio (Minute Hand). Pegue o Sabre na sala de jantar e suba ao 2º andar. Vire à esquerda no corredor e entre pela primeira porta à direita (sala de armas). Pegue outro livro, abra-o e consiga o outro ponteiro (Hour Hand). Volte para a biblioteca e passe para a pequena sala de leitura. O fantasma de Max Roivas vai aparecer e instruí-lo a acertar o relógio para 3h33. Antes de colocar os ponteiros no relógio e acertar as horas, pegue o pergaminho do feitiço Magick Pool (Tier Redgormor) que está em cima de uma cadeira.

Depois que a alma penada do antepassado gorducho de Ed sumir de vez, pegue o tomo, o revólver e toda a munição da sala secreta e prepare-se para a ação! Volte para a biblioteca para ver um monstro vampiro sugar o sangue de uma empregada da mansão, transformando-a em zumbi, e fugindo logo em seguida. Dê um jeito na empregada (não pense besteira!) e pegue o toco da chave que estava dentro do vaso que o monstro derrubou (Bottom Half of the Basement Key).

Persiga essa nova ameaça que quer tirar o sangue de todos os empregados da mansão. A primeira vítima, sem contar a empregada da biblioteca, do Dimensional Abyssal Horror (só o nome já mete medo...) está na suíte (2º andar, corredor à direita). Corra até lá e socorra o cara. Mire a cabeça do DAH e mostre pra ele qual é o gosto da lâmina do seu sabre. Quando ele desaparecer, corra em círculos calculando a posição dele e acerte-o por trás assim que ele reaparecer. Uns quatro ou cinco golpes e o bunda-mole sai correndo para o porão para se recuperar absorvendo a energia de uma pedra esquisita. Não é obrigatório, mas se você for rápido e salvar essa primeira vítima, ganhará a chave do armário de armas (Gun Cabinet Key). As outras vítimas só lhe dão munição quando salvas.

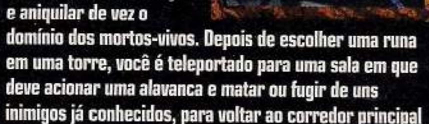
O segundo a ser sugado é um cara que está no quarto do armário de armas. Assim que a seqüência automática mostrar o DAH atacando o sujeito, corra para lá e repita o procedimento de seu primeiro confronto com ele. Mais uma vez, ele fugirá para o porão. Se tiver ganho a chave, abra o armário de armas e pegue a espingarda de matar elefante (Elephant Gun), que é uma arma tão poderosa que pode disparar duas balas de uma só vez e



até derrubá-lo com o tranco se você não tomar cuidado. Siga para o hall principal e espere o sanguessuga superdesenvolvido atacar novamente. Use sua nova espingarda ou repita os golpes com o Sabre. Dessa vez, na fuga, ele acaba derrubando o outro toco da chave do porão (Top Half of the Basement Key). Se isso ainda não acontecer desta vez, continue caçando o bicho pela mansão que uma hora ele solta o ouro.

"Mix" as duas partes da chave e conserte-a com o feitiço Enchant Item de qualquer nível e alinhamento. Agora é só descer para o porão para acabar de vez com esse parasita infernal. À essa altura você já deve ter percebido que ele está sempre cheio de energia, pois suga daquela pedra que está no porão tudo o que precisa. Então, a saída é acabar antes com a pedra, dando tiros nela, e depois mandar o DAH de volta para o lugar de onde ele veio – o quinto dos infernos! Depois que ele estiver morto, pegue a espingarda de cano duplo (Double Shotgun), a munição e o pergaminho do feitiço Summon Horror (Tier e Aretak/nível 7) e desça para a cidade de Ehn'gha.

Continue descendo e seguindo em frente até encontrar dois Horrors. Espingarda neles ou então passe rápido pela abertura que está atrás deles e entre no corredor principal do templo de Ehn'gha. Esmague mais um Horror, quebre a barreira do Guardian do fundo do corredor com Dispel Magick de nível 5 e alinhamento dominante e passe pela porta grande. Agora você está numa sala com uma geringonça estilo Stargate no meio e nove campos de força ao redor dela. Cada vez que você aciona um dos campos de força, um teleporte aparece no centro da geringonça, levando-o para uma torre onde você escolhe uma runa para conjurar um feitiço e aniquilar de vez o domínio dos mortos-vivos. Depois de escolher uma runa em uma torre, você é teleportado para uma sala em que deve acionar uma alavanca e matar ou fugir de uns inimigos já conhecidos, para voltar ao corredor principal do templo e repetir o processo com um campo de força diferente. Para facilitar a sua vida e a nossa, enumeramos os campos de força da esquerda para a direita, dizendo qual runa deve ser escolhida na torre correspondente. Vamos lá:



1. Pargon/Power
2. Redgormor/Area
3. Pargon/Power
4. Pargon/Power
5. A runa desta torre depende de quem você está combatendo. Se for Xel'lotath, use Chattur'gha. Se for Chattur'gha, use Ulyaoth. Se for Ulyaoth, use Xel'lotath
6. Pargon/Power
7. Pargon/Power
8. Nethlek/Dispel
9. Pargon/Power

Nas duas últimas salas subseqüentes a suas torres correspondentes, existe um Guardian impedindo a passagem até a alavanca. Destrua a barreira dele com Dispel Magick nível 5 dominante, dê um tiro para que ele saia da frente e faça o resto como das outras vezes. Depois de tudo isso, é hora de dar no pé de volta à mansão antes que a cidade seja completamente destruída com você lá dentro.



INTERLÚDIO – ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.

Desça ao porão e ache a picareta (Pickax) entre os barris de vinho. Suba ao 2º andar e use-a no local onde o papel de parede está mais claro. Depois de assistir a seqüência automática onde Max Roivas mata seus empregados, use um Dispel Magick de nível três dominante ou Mantorok para pegar o estetoscópio e uma página do diário de Max no meio das cinzas.

Desça de volta ao porão e use o instrumento médico no cofre para ouvir os cliques da combinação. Para acertar a combinação, você deve girar primeiro em sentido horário até 60, depois em sentido anti-horário passando pelo zero e chegando a 80 e, por último, em sentido horário até, mais ou menos, 45. Um clique sempre avisa que você colocou a combinação certa, então, quando ouvir esse barulho não mexa mais o seletor naquele sentido. Depois de três cliques, aperte o botão A e pegue os tesouros do cofre: um artefato mágico, uma manivela e a última página do tomo.

CAPÍTULO 11 – ASHES TO ASHES – MICHAEL EDWARDS

Oriente Médio, 1991 d.C.

Durante a Guerra do Golfo, o soldado especialista em combate de incêndios Michael Edwards acaba cruzando o caminho dos Ancients. Mike começa em S1 com uma lanterna (Flashlight, equipe-a logo!), um machado (Fire Ax) e, depois da seqüência automática, ganha de Roberto Bianchi um artefato e as estatuetas vermelha e azul, isto é, só se Roberto e Karim pegaram as estatuetas em suas fases, caso contrário nada de Gladius encantada (um item achado mais para frente).

Com o soldado morto, pegue um rifle multifunção (Assault Rifle), uma pistola (Pistol), granadas e munição para as duas armas. Passe para S2, procure um local mais seguro que o estreito corredor para lutar contra os inimigos da sala e depois desça para S3. Mate todos os inimigos desse corredor, pois você voltará aqui várias vezes e poderá gravar seu progresso se a área estiver limpa. Suba para S4 pela primeira escada da esquerda. Pegue rapidamente, o amuleto de ouro que está num pedestal à sua frente e desça novamente para S3 sem enfrentar os Gatekeepers. Eles podem acabar com você rapidamente pois o encurralam naquela sala apertada e você ainda não tem as magias do tomo para se defender.

Em S3, caminhe para frente e suba para S5 pela primeira escada da direita (a segunda do corredor). Pique os zumbis com seu machado e pegue o cajado (Staff) no centro da sala. Desça novamente à S3 e vá até o fim do corredor. Suba para S6 pela segunda escada à direita (a terceira do corredor).

"Mix" o amuleto com o cajado e coloque-os no buraco que está sendo banhado pelos raios de sol. Ajuste seu refletor improvisado para que o raio de sol derreta as duas esferas na maquete da cidade abrindo, assim, dois espelhos nas laterais da sala. Agora mire o raio de sol na torre da maquete para que ele seja refletido pelos espelhos e abra um alçapão no fundo da sala. Desça pelo alçapão para pegar o tomo. De volta da dimensão paralela, desça de novo para chegar à S7. Atravesse a sala, suba para S8 e depois desça para S9.



Vá caminhando até achar um buraco no chão de onde sairão três lacraias gigantes. Não gaste suas balas com elas, apenas uma machadada em cada uma é suficiente para afugentá-las. Use Dispel Magick de nível 5 dominante ou Mantorok para eliminar a barreira que protege a estatueta verde (Emerald Effigy). Se seguir em frente, você passará por S10 e S11, mas não é necessário, pois isso só o levará de volta à S4 e você já fez tudo o que tinha de fazer nessa sala.

Volte um pouquinho para trás do buraco das lacraias e suba pela escada que leva à S12 e desça para S13 pelo alçapão do meio da sala. Siga em frente e entre em S14. Acabe com os Trappers para poder caminhar com tranqüilidade e passe pela única porta que se abre para chegar à S15. Vá até o fundo da sala e entre em S16 pela pequena porta da direita. Coloque a estatueta verde junto com o quadro vermelho, a vermelha junto com o quadro azul, e a azul junto com o quadro verde. A solução desse puzzle abre uma passagem em S14 que leva para S17. Vá até lá para pegar a espada encantada (Enchanted Gladius) que só pode ser usada por Alex e servirá para matar o último chefe do game.

Volte para S15, use a magia Summon Trapper e, quando estiver controlando o bichinho, mire no obelisco e aperte o botão A. O obelisco vai sumir e você poderá descer para S18. Siga em frente, desça para S19 e pegue o pergaminho do feitiço Bind (Bankorok e Aretak). Passe para S20 e use Bind de nível 7 dominante ou Mantorok em um dos Horrors para que os dois comecem a brigar. Quando um deles morrer, finalize o outro e pegue os explosivos (Plastic Explosives) atrás deles.

Volte para S15, pare em frente à silhueta de porta que existe no fundo da sala e use Reveal Invisible de nível 7 dominante para revelar a porta oculta e entrar em S21. Pegue o detonador (Detonator Caps) perto de um cadáver, use Shield de nível 5 e qualquer alinhamento para poder cruzar o chão enfeitiçado sem se machucar e entre em S22. "Mix" o detonador e os explosivos para ficar com uma bomba (C4 Bomb), encante-a com Enchant Item de nível 7 (qualquer alinhamento) e plante-a no meio da ponte. Agora você tem três minutos para escapar dali antes da explosão. A rota de fuga é uma só, mas se quiser deixar as coisas mais fáceis ainda, utilize um Magick Pool ou Reveal Invisible de alinhamento Mantorok para recuperar seus medidores enquanto foge ou, então, ficar invisível e passar despercebido pelos inimigos. A fase termina com Mike entregando um misterioso pacote a Edward Roivas.



EPÍLOGO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.

Saia da sala secreta e siga para o observatório. Agora que você tem a manivela e os planetas estão alinhados, mexa nos espelhos para que o raio de luz seja refletido por eles, indo bater bem no centro do globo que está enterrado no chão do observatório. Isso abre uma passagem no porão para a cidade de Ehn'gha.

No caminho para lá, a campainha vai tocar no hall principal e um pacote será colocado no chão. Abra-o para ganhar um dos artefatos e a Gladius encantada (se Karim, Roberto e Michael tiverem feito tudo direitinho). Desça para o porão e para Ehn'gha. A partir do corredor principal do templo, a situação será familiar para você. A grande diferença é que o chão desse corredor está enfeitiçado, o que significa que você terá que usar continuamente o feitiço Shield para atravessá-lo (pode ser de qualquer alinhamento e, dependendo da distância a ser percorrida, de qualquer nível também). Mas o resto é mais ou menos no mesmo esquema de quando Edward Roivas esteve por aqui no capítulo 10.

Para entrar na sala da geringonça parecida com Stargate, fique em um dos lugares neutros perto da barreira que impede a passagem pela porta e use um Dispel Magick de nível 7 dominante. Lá dentro, junte os dois pedaços do pedestal quebrado (Pedestal Fragment), conserte-o ("Mix" as duas partes e depois Enchant Item), insira-o no local adequado e coloque um artefato sobre cada pedestal. Agora Alex vai ter que fazer a mesma peregrinação de seu avô, mas as runas que ela escolherá serão diferentes e algumas salas subseqüentes às torres possuem alguns truquezinhos. Confira as runas certas e as instruções para sair das salas e voltar ao corredor principal (os campos de força estão numerados da mesma maneira que na fase de Ed Roivas):

1. Pargon/Power. Use Reveal Invisible de nível 7 dominante para cruzar o fosso de lava.
2. Aretak/Creature.
3. Pargon/Power. Use os feitiços Summon Trapper (azul), Summon Zombie (vermelho) e Summon Horror (verde) e mande cada uma das criaturas para o local marcado com seus símbolos.



4. Pargon/Power. Caminhe vagarosamente (segure X) pelo chão com detalhes roxos para não ter uma surpresa desagradável.
5. A runa dessa torre depende de quem você está combatendo. Se for Xel'lotath, use Chattur'gha. Se for Chattur'gha, use Ulyaoth. Se for Ulyaoth, use Xel'lotath.



Obs.: com excessão dos mapas 1, 2 e 8 (abaixo), Alex utiliza os mesmos mapas de Edward Roivas

6. Pargon/Power. Use Reveal Invisible dominante para que todos os Trappers apareçam e você não tropece neles.
7. Pargon/Power. Use Magickal Attack de nível 7 (qualquer alinhamento) para eliminar o campo de força que impede a saída dessa sala.
8. Tier/Summon. Desfaça a barreira com Dispel Magick de nível 7 dominante e cruze o chão enfeitiçado com Shield de qualquer nível e alinhamento.
9. Pargon/Power. Use Bind de nível 7 dominante em dois dos Horrors e nem se preocupe com o outro. Volte para a sala do Stargate.

Se você fez tudo do jeitinho que ensinamos, é hora de enfrentar Pious Augustus, aquele ser amaldiçoado que só causou morte e destruição durante todo o game. Equipe a Gladius encantada, recarregue seus medidores, configure feitiços como Magick Attack, Shield, Magick Pool e Recovery para os botões do controle, grave seu jogo e pise no portal que leva até Pious. O centurião romano já tem mais de 2000 anos de idade – você não deve ter muito trabalho para detonar esse velhinho. A cada golpe que você der nele com a Gladius encantada, um raio será jogado em direção ao artefato que ele protege, revelando sua localização. Fuja de Pious e acerte o artefato. Vá repetindo esse processo, sempre atraindo o coroa para os extremos da sala, pois assim você terá mais tempo para se locomover entre um lugar e outro, aproveitando que Pious é meio lento.

Depois de alguns golpes no artefato, um por um, vários outros personagens serão convocados do além para darem sua contribuição contra o império da escuridão. Quando estiver controlando outros personagens que não Alex (eles aparecem em cinza-azulado), procure não acertar Pious nem tomar nenhum golpe dele, caso contrário, esse personagem sumirá dando lugar novamente a Alex, que deverá acertar mais uma vez o artefato para que os outros personagens possam dar continuidade ao combate. Entendeu? Com Alex, o alvo é Pious e depois o artefato; e com os outros personagens, o alvo é apenas o artefato.



Depois que os outros pararem de aparecer, a treta é apenas entre Pious e Alex. Continue golpeando-o com a Gladius encantada (corra na frente dele e quando ele golpear, dê a volta e acerte-o por trás, de preferência na cabeça) e use Magickal Attack quando ele estiver mais distante. Utilize sempre Magick Pool de alinhamento Mantorok para recuperar sua energia, sanidade e magia. Prefira os feitiços de nível 3 ou 5 para não precisar ficar muito tempo parado. Depois de tanto apanhar, Pious sucumbirá e você poderá ver o confronto final dos Ancients. Termine o game uma vez para destravar os créditos, duas para liberar a seleção de fases e três vezes para habilitar o "Eternal Mode" (munição, sanidade, magia, energia e corrida infinitas!) e ainda assistir ao verdadeiro final de Eternal Darkness.

Prontinho! Mais uma missão cumprida pela equipe da NW. Não se esqueça de desligar o GameCube e apagar as luzes antes de ir dormir!



GUERRA AO TERROR!



Responda a nossa pesquisa e concorra a uma SUPERMÁQUINA OZ-100 da Gradiente com TV, DVD, Controle-Remoto, MP3 Player e MUITO MAIS



Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA AUTHORIZED PUBLISHER



O TERROR ESTÁ DE VOLTA

RESIDENT EVIL ZERO

INFORMAÇÕES E IMAGENS EXCLUSIVAS!

E MAIS: OS JOGOS QUE IRÃO ATERRORIZAR OS CONSOLES:

- ONIMUSHA 2
- BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER
- SILENT HILL III
- DOOM III

E A CHEGADA DE HOUSE OF THE DEAD AOS CINEMAS

DETONAMOS

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

TODAS AS FASES EM UM GUIA COMPLETO

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

O JOGO QUE FARÁ VOCÊ ESQUECER METAL GEAR SOLID

APRENDA A FAZER GAMES

COMO SE TORNAR UM PROGRAMADOR DE JOGOS SEM SAIR DO PAÍS



REVIEWS

- Dungeon Siege (PC)
- Mega Man Zero (GBA)
- Dead to Rights (Xbox)
- Gungrave (PS2)



PREVIEWS

- Super Monkey Ball 2 (GC)
- Kingdom Hearts (PS2)
- Reign of Fire (Xbox)
- Pokémon Advance (GBA)

setembro de 2002



#6

R$6,50

Visite também o site www.heroi.com.br

CONRAD EDITORA

O TERROR ESTÁ DE VOLTA: TUDO SOBRE OS JOGOS QUE ESTÃO ATERRORIZANDO OS CONSOLES, COM PREVIEWS, DICAS E ANÁLISES.

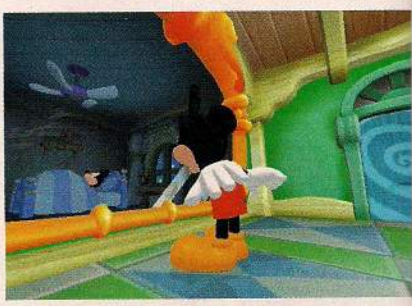
EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Peça ao seu jornaleiro!

Magical Mirror Starring MICKEY MOUSE

O maior astro da Disney estréia no GameCube com um jogo só para a criançada











Como de costume, Mickey toma um copo de leite quente e vai pra cama dormir, mas aquela noite seria diferente. De madrugada, um barulho acorda o rato, que sai em busca do culpado pelo distúrbio e dá de cara com um fantasma dentro do espelho. Mickey olha a sua volta e percebe que seu corpo permanece deitado na cama, por isso, pensa que só pode estar sonhando. Sem se preocupar com as conseqüências, acaba atraído pelo espírito e é sugado para dentro do espelho. Mickey encontra um mundo mágico do outro lado do espelho e descobre que agora está na área de domínio do fantasma. O feioso transparente destrói a passagem do espelho que leva ao quarto do rato e espalha os pedaços de vidro pela casa mágica. Mickey não tem outra saída, precisa encontrar todas as peças desse quebra-cabeças para poder retornar ao seu quarto e deixar o mundo dos sonhos.

Uma casa mágica e um fantasma muito brincalhão

O mundo do outro lado do espelho possui todos os elementos de um desenho animado e nesse campo o astro maior da Disney tem muita experiência. O fantasma preparou muitas surpresas e armadilhas para Mickey, e o rato charmosão vai precisar encontrar chaves para destrancar portas, estrelas para receber dicas e ainda ser muito observador para não deixar nada para trás.
O jogador controla as ações de Mickey movendo um cursor na tela e clicando nos objetos e elementos do cenário quando quer examinar ou acionar algum dispositivo. Apesar de ser muito inteligente, Mickey necessita de ajuda para solucionar os eventos e o jogador escolhe se dá ou não a dica para que a cena se desenrole. Não entendeu? É assim, em uma das situações o rato abre a porta de um armário dentro do qual existem garfos e facas pendurados. Para que a cena prevista aconteça você precisa clicar nos talheres e pagar três estrelas, só então os objetos saltam fora do armário e Mickey comanda uma dança animada. Isso tudo para que um casal de talheres deixe cair uma das peças do espelho. As tais estrelas que você deve pagar para realizar o evento são encontradas durante a aventura. As estrelas azuis são fixas e as amarelas servem para preenchê-las.

Um game em desenho animado

Não só pelo fato do protagonista da aventura ser o mais famoso personagem da Disney, mas também por toda a caracterização dos cenários, gráfico cartunesco, piadas originais dos desenhos animados e a diversão farta, é que **MMSMM** tem todo jeito de ser um game em desenho animado. Controlar Mickey Mouse neste game é como dirigir a própria cena de animação.
O jogador terá que realizar ações em todas as salas da casa, algumas mais complexas com várias seqüências, como usar o feitiço de uma boneca de bruxa para encolher, tomar o trem de brinquedo, atravessar a sala para plugar a tomada da tevê e voar em um aeroplano, outras mais simples como vasculhar a caixa de brinquedos para encontrar uma lanterna. O personagem encontra itens perdidos pela casa e que vão direto para o seu inventário para serem usados no momento certo. A aventura oferece alguns minigames e confrontos diretos com o fantasma do espelho. Nada com que um gamemaníaco ou um fã de Mickey não esteja acostumado. Com dois níveis de dificuldade: Kids – modo simplificado do jogo que possibilita um controle mais fácil das ações do rato – e Normal – versão original do game na qual o jogador comanda todas as ações – **Mickey** é o game certo para reunir a família inteira na frente da tevê. O destaque fica por conta da conexão com o GBA e do jogo **Disney's Magical Quest**.

Ronny Marinoto



VALE A PENA VER DE NOVO!

Uma das primeiras áreas visitadas é uma sala que possui um televisor. Depois que você o ligar na tomada e encontrar o controle-remoto, poderá assistir a episódios históricos de Mickey, do tempo em que ele ainda nem era famoso.

AVALIAÇÃO

Gráficos **9,0** / Som **8,5** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **8,8** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação** / Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Capcom** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 8,1



BEACH SPIKERS™

VIRTUA BEACH VOLLEYBALL

GameCube ganha esporte olímpico e muita mulher bonita



Você lembra quando o vôlei de praia era moda? Seu pai, e talvez você, acordavam no domingo para ver Esporte Espetacular e torcer fervorosamente nos campeonatos mundiais bissemanais da modalidade? Teve a fissura do masculino, tipo Franco e Roberto Lopes, Anjinho e Loyola. Aí veio a do feminino, com "Jack" e Sandra. Hoje há campeonatos e, inclusive, virou esporte olímpico. Se você conseguiu se lembrar dessa época, talvez se recorde de algum jogo de vôlei de praia. Ou não? Putz, acho que não. Nem no **California Games** tinha. Teve um para PC, o clássico **Kings of the Beach**, na época em que o vôlei de praia começou a estourar no Brasil, com uma dupla imbatível: Sinjin Smith e Randy Stoklos. Mas é quase que só isso. Há jogos até de golfe (alguns bons, como o clássico **Mario Golf**), mas nenhum de vôlei de praia que seja memorável. Uma lástima? Não dá pra julgar.







Nem tudo são flores na areia escaldante das quadras

Agora, porém, chegou a vez de um game de vôlei de respeito, com muita velocidade e gráficos estonteantes, além de gostosas em biquínis mínimos rolando na areia o tempo todo. As regras simples são as mesmas do vôlei de praia, e em **Beach Spikers** não há nenhum tipo de inovação, paródia ou brincadeira com o estilo, nenhuma viagem de não ter regras, de poder bater nas outras jogadoras: o ponto acaba quando o juiz apita, é lei. Você pode jogar tanto no modo Arcade, que é extremamente fácil e besta. Curto. Quatro jogos e acabou. É a única forma de jogo em que você controla as duas companheiras de time. A única vantagem é que funciona como treino rápido e possibilita a familiarização com o controle, mas em termos de estratégia de jogo, é horrível, não é nem divertido nem instrutivo. Já o modo World Tour tem estágios patrocinados por marcas famosas (como Mikasa, Holliday Inn, Pringles, etc.). Você pode escolher sua nacionalidade e tem uma parceira que será controlada pelo computador, porém, ela não tem atributos. Ou seja, você começa um campeonato mundial com uma companheira que é praticamente uma ignorante no jogo de vôlei: não consegue sacar, defender, bloquear, atacar, levantar, NADA. É desesperador. Que raios de campeonato mundial deixa uma dupla amadora participar representando um país? Tudo bem, você começa disputando uma partida em que só uma pessoa sabe mais ou menos como jogar vôlei de praia. Você tem que jogar sozinho. Vai perder pontos, levar Aces, tudo por causa de sua parceira que é uma verdadeira mula. Mas conforme vai jogando, vêm os pontos e, depois de umas dez partidas, sua companheira já está começando a dar uns caldos, aí o jogo fica legal, competitivo. Mas ainda tem a questão do "teamwork" (trabalho de equipe).

Além de precisar de muita paciência para jogar com uma lesma, você deve agir da forma certa a cada mudança de lado com ela, falando o que a moça quer ouvir. Tem toda uma psicologia envolvida. Se você está indo bem com sua parceira e começa a falar besteiras, ela briga com você, a equipe perde pontos (inclusive na hora de desenvolvê-la) e por aí vai.

Em termos de jogabilidade, quando o game realmente engrena fica com uma velocidade legal e se torna dinâmico. As adversárias possuem características próprias (algumas recepcionam melhor, outras atacam e sacam poderosamente). É preciso calejar bastante pra começar a ficar bom de verdade. Porém, você deve ser paciente. Quem sabe o lance das mulheres gostosas não seja a motivação necessária? Ⓝ

Augusto Olivani









AVALIAÇÃO

Gráficos **8,0** / Som **5,5** / Jogabilidade **7,7** / Diversão **7,5** / Replay **8,5**

Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte**

Salve? **sim**

Desenvolvimento: **AM2** / Publisher: **Sega**

NOTA FINAL 7,7

Aggressive Inline

Patins é a nova onda radical dos videogames!

Não adianta, sempre que um game de esportes radicais é lançado logo o comparamos com **Tony Hawk's**. É impressionante como todos adoram esse game. A galera se apaixonou pelo primeiro, delirou no segundo, se acabou no terceiro e agora conta os dias pra quarta versão. Mas todo reinado sofre ameaças um dia e com o lançamento de **Aggressive Inline** – da Z-Axis estúdio que desenvolveu **Dave Mirra Freestyle BMX 2** –, esse dia chegou para o mago do skate fazendo a concorrência ficar acirrada. **Aggressive** tem muitos aspectos legais e novidades na jogabilidade, claro que, pela "padronização" de estilo adotada para os games radicais, a sensação de estar jogando **TH** não larga você.

Debulhação total

A tal "padronização" para games de esportes radicais é marcada por gráficos decentes, cenários amplos e bem-construídos, música alta e agitada, e os renomados atletas da modalidade. **Agressive Inline** consegue ter tudo isso aplicado sobre as características do patins inline, contando ainda com emoção no vôo das rampas, manobras de efeito e muita ira nas rodinhas.

A jogabilidade é, certamente, o ponto alto do game e onde ele se mostra aperfeiçoado em relação a outros games de esportes radicais – **Davi Mirra**, por exemplo. No início, rola aquela dificuldade de adaptação e coordenação, mas isso se resolve com um pouco de prática. A liberdade de movimentos é grande, você pode ir pra qualquer ponto da área e comandar, sem dificuldades, o personagem usando a Alavanca de Controller ou mesmo o Direcional Digital.

As manobras possuem dificuldade progressiva, os movimentos básicos são fáceis de executar, mas, à medida que o atleta aprende novos movimentos, a coisa vai se complicando – nada que se classifique como impossível. Um sistema chamado Expansive Trick System permite que o jogador emende uma manobra na outra construindo um combo de movimentos que, ao final da série, rende muitos pontos. Viaje na maionese e crie suas próprias seqüências, explore muito os deslizamentos em quinas (Grinds) e paredes. Doideira!

Som na caixa!

O som do game é uma porrada, várias bandas como Sublime, Black Fish e P.O.D. participam do repertório do jogo agitando muito os ânimos dos jogadores. E claro, mantendo a adrenalina em alta e exaltando o clima radical do game. Por esse motivo, o barato é jogar com o volume bem alto ou ligado direto no aparelho de som para aproveitar ao máximo a qualidade sonora do game.

Vamos que vamos!

De início, você tem doze personagens para escolher, entre os quais feras como Taig Khris, Franky Morales, Jaren Grob, Shane Yost e Chris Edwards, cada qual com um visual e estilo de competição próprios, de quebra, ainda estão disponíveis atletas femininas para dar uma animadinha na turma. Cumprindo-se os desafios do jogo, além desses, mais sete personagens secretos podem ser habilitados.

Para se divertir, o jogador pode escolher entre vários campeonatos diferentes e, claro, poderá fazer disputas entre dois jogadores – vence quem realizar as manobras mais radicais. Bem, para fechar, se você é fã deste gênero de game e, principalmente, se já não agüenta mais jogar **Tony Hawk's**, esta é uma boa opção para sair da rotina. Ah! Só não esqueça o equipamento de segurança: capacete, cotoveleiras, joelheiras e protetor de bunda. Não queremos ver você todo roxo igual ao GameCube.

Fabio Michelin











AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
13+	Gráficos **7,5** / Som **8,0** / Jogabilidade **6,7** / Diversão **8,5** / Replay **7,0** Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte** Salva? **sim** Desenvolvimento: **Z-Axis** / Publisher: **Acclaim**	**7,5**

Aumente sua diversão com a seção Top Secret deste mês que traz muitos truques para este game



UFC THROWDOWN

O game de luta no qual vale tudo, menos apanhar

Ok, se você não tiver estômago para briga de verdade, é melhor virar a página. Aqui a coisa é violenta, a pancada rola solta mesmo, sem limites. Se você é daqueles fãs de games de luta com magias, golpes especiais e outras papagaiadas, procure outro jogo. **UFC: Throwdown** não tem nada disso. Para se dar bem no octágono é preciso ser mestre na arte de dar socos, pontapés, joelhadas, cotoveladas e fazer imobilizações.

Baseado no campeonato oficial da UFC (que no Brasil ficou conhecido como Vale-Tudo), o game conta com todos os lutadores que fazem parte do evento, os mesmos brucutus que estamos acostumados a ver trocando bordoadas na televisão. Estão lá Tito Ortiz, Dan Severn, Jeremy Horn, Frank Shemrock e brasileiros como Marco Ruas, Sebastiano Iha e até Vitor "tô beijando a Feiticeira" Belfort. Cada um deles possui golpes diferentes e habilidades específicas. Alguns são mais fortes na pancada, enquanto outros imobilizam os oponentes com mais facilidade.

O preço da fama

O game não possui muitos modos de jogo os quais não fogem dos tradicionais "treino", "luta amistosa" (se é que dá pra chamar de amistosa uma briga daquelas), "arcade" e "campeonato". Para ganhar o cinturão, o caminho até que não é dos mais complicados. Primeiro você escolhe uma categoria/peso e, dentro dela, um dos lutadores disponíveis. Depois, é só ir encarando a filinha de lutadores, até chegar ao atual campeão da categoria. Mande o cara pra lona e você recebe um cinturão de prata. Mas não pense que sua carreira termina aí: com esse cinturão você libera um novo desafio, o Legend Mode. Aqui a coisa se inverte: como você é o campeão, deve encarar uma série de desafiantes até provar que é o bonzão mesmo. Vencendo suas lutas, você garante um cinturão de ouro, a conquista máxima de **UFC: Throwdown**.









Construa seu campeão

Uma das coisas mais divertidas de **UFC: Throwdown** é poder construir seu próprio lutador, fazê-lo aprender novos golpes e encarar com ele a luta pelo cinturão. Infelizmente, as opções de visual são limitadas, mas conforme você vai ganhando cinturões com os lutadores originais, novas opções vão ficando disponíveis.

O bacana é escolher um estilo e ir aumentando sua galeria de golpes. Dependendo do modo de luta que você atribuir a seu lutador, diferentes tipos de chute, soco e imobilização ficarão disponíveis. Funciona assim: seu atleta começa com poucos pontos em seus atributos básicos: energia, fôlego, soco, chute e imobilização. Conforme você vai desafiando outros lutadores (em níveis acima do seu) recebe pontos, que podem ser trocados para subir de nível. Conseguindo evoluir, seu lutador aprende novos golpes, e você pode até escolher os comandos para eles. Um sistema bem legal e interessante. Dá vontade de jogar só pra ver os golpes novos que são liberados. E depois você ainda pode levar sua cria para disputar os cinturões em todas as categorias.

Muita pompa e pouca ação

Mas **UFC: Throwdown** tem um ponto negativo. As lutas são curtas demais, algumas duram míseros segundos. Até aí tudo bem, mas em muitas oportunidades, você gasta mais tempo assistindo às entradas e apresentação dos lutadores (coisa que nem é tão legal assim) do que realmente se pegando no octágono. E o sistema de danos é engraçado e até um pouco desequilibrado. Você tem dois medidores (na mesma barra). Um mede sua energia e outro seu cansaço. Se um dos dois termina, cuidado, pois um simples tapinha significa nocaute. Mas acontece que você se cansa ao bater em seu oponente. Ou seja: se você sair malhando seu inimigo feito um louco, sua barra some rapidinho. Aí você toma um chutinho besta e perde a luta. O negócio é usar estratégia, e tentar uma imobilização assim que possível. Treine bastante e encare a briga.

Renato Viliegas



Gráficos **6,5** / Som **8,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **6,5** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **esporte**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Crave Entertainment** / Publisher: **Crave Entertainment**

NOTA FINAL 7,2

SMUGGLER'S RUN







Contrabando e GameCube: em Warzones, essa mistura dá certto

A Softhouse Angel Studios de anjo não tem nada. Seus trabalhos para consoles Nintendo incluem a excelente versão de **Resident Evil 2** para Nintendo 64 e agora o mais novo capítulo da politicamente incorreta série **Smuggler's Run** (em bom português, "fuga do contrabandista").
O game, publicado pela não menos controversa Rockstar Games, acostumada a jogos que abordam assuntos polêmicos, chega para engrossar a lista de títulos "adultos" para o GameCube. Preparado para sua incursão no mundo do crime?





Cartilha da contravenção

A premissa de **Smuggler's Run: Warzones** é bem simples: na pele de um contrabandista, deve recolher e entregar mercadorias em determinados pontos. Você nunca chega a ver direito o que são essas mercadorias, mas pode ter certeza que é coisa ruim, pois a polícia está sempre no seu encalço.
Para essa tarefa você conta com uns oito veículos diferentes e equipados com dispositivos de defesa e ataque. É claro que, a princípio, não estão todos disponíveis, mas com o sucesso das missões que você encara, é possível adquiri-los. Existem veículos leves e rápidos, próprios para subir montanhas, há outros mais resistentes, indicados para quando o confronto é inevitável e a fuga, imprescindível. No fundo, no fundo, **SR:W** pode ser considerado um game de corrida. A diferença é que você não cruza uma linha de chegada no final, mas corre pelas "pistas" atrás de contrabando ou cumpre outros objetivos. Em certos momentos, escolherá um veículo para você e, se estiver jogando sozinho, outros para os membros de sua equipe.
Depois de uma introdução em FMV em que os atores são por demais canastrões, você fica sabendo que trabalhará, a um alto preço, para um militar reformado bastante interessado em lidar com produtos proibidos. As primeiras missões, que rolam na Rússia, são bem simples e servem para acostumar o jogador aos controles e aos extensos e enormes ambientes que encontrará no jogo. E bota extensos e enormes nisso! A Angel Studios já vem desenvolvendo, há um bom tempo, a estrutura de ambientes usada na série **SR**, o resultado é que agora, na versão para Cube, está melhor do que nunca. Se você jogar apenas o modo principal de jogo para um jogador (Smuggler Missions), em que as





missões são muitas e bem variadas, não conseguirá ver a totalidade de cada um desses cenários. Eles se prolongam por diversos quilômetros virtuais e você deve utilizar também os modos secundários e Multiplayer (para dois e quatro jogadores que, por sinal, também são bastante divertidos) se quiser ver tudo.
Ao iniciar uma missão, você verá uma seta que indica onde está a mercadoria que você deve buscar (ou um outro objetivo imediato). Se a polícia estiver por perto, um aviso na tela deixa você ligado sobre a presença dos "tiras". Um radar no canto direito da tela dá uma ajuda, mas é muito pequeno e, como neste jogo as coisas acontecem à velocidade da luz, ele acaba sendo meio inútil. Ainda bem que você pode pressionar o botão L e ver um mapa muito maior e mais detalhado da fase. E o mais importante dessa função é que, como o botão L é analógico, quanto mais você apertar o botão, mais forte o mapa aparece. O que significa que você pode apertar só um pouquinho para ter uma visão e continuar pilotando na boa. Se você apertar até o fim, o retrovisor é acionado.
Fora os óbvios botões de acelerador, freio e dispositivos, o botão R também tem papel fundamental no game. Se você estiver no chão, ele serve como freio de mão; mas se você estiver no ar, serve para não capotar na aterrissagem. Todo o esquema de controle foi muito bem planejado e executado, resultando numa jogabilidade excelente e fácil de ser dominada com o treino.

O crime compensa?

Lógico que não! Mas não faz mal nenhum brincar de bandido de vez em quando num videogame. **SR:W** é um grande game (no sentido literal e no figurado) que merece ser conferido por vários fatores. Seus cenários são gigantescos e muito variados, os veículos são bastante diferentes entre si, a trilha sonora agitada bomba muito bem em conjunto com o ritmo do jogo, o qual é bem diferente de tudo o que você já viu para o console. Jogue, antes que os políticos brasileiros que adoram aparecer proíbam a série **Smuggler's Run** no Brasil!

Eduardo Trivella



AVALIAÇÃO
Gráficos **8,5** / Som **8,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **8,5** / Replay **8,5**
Número de jogadores: **até 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Angel Studios** / Publisher: **Rockstar Games**
NOTA FINAL 8,5

Ninten

Conheça a trajetória da empresa mais tradicional do mundo dos

Hoje em dia você sabe muito bem o que é a Nintendo. Sabe que o GameCube está aí, que o GBA é hiperpopular e que a cada ano a empresa inova cada vez mais em seus jogos. E essa história não é recente e nem começou lá nos anos 80, quando a Big N surgiu com o Nintendinho. A trajetória da empresa é muito mais longa do que isso, e em muitos aspectos retrata a evolução tecnológica pela qual os japoneses passaram ao longo dos últimos cem, cento e vinte anos. O mundo inteiro tem conhecimento que os japoneses sempre fazem tudo lentamente, mas sempre bem feito. A saga da Nintendo vai muito por esse caminho.

Das cartas aos cartuchos

O início de tudo foi em 1889, ano de fundação da Nintendo Koppai, que na época surgiu como uma produtora de Hanafuda, uma espécie de baralho japonês com imagens de animais, flores e coisas do tipo. Os negócios começaram modestamente e, depois de alguns poucos anos, passaram a ir muito bem. A empresa cresceu e, em 1902, o fundador Fusajiro Yamauchi iniciou a produção do primeiro Cardgame do Japão. Esse jogo foi feito originalmente para a exportação, mas tornou-se um grande sucesso também dentro do Japão. No ano de 1907, a Nintendo começou a produzir o baralho ocidental que ficou muito popular no Japão por essa época. Assim, Fusajiro iniciou uma expansão da empresa e passou a distribuir seus produtos em todo o país.

Com o passar dos anos, a Nintendo foi passando de geração em geração da família Yamauchi e cada vez mais se tornava eficiente, moderna e competitiva. Em 1951, Hiroshi Yamauchi, neto de Fusajiro, expandiu mais ainda a empresa, aumentando sua capacidade de distribuição e inovando com uma linha de baralhos licenciados com personagens da Disney. Além de baralhos, Hiroshi tentou diversificar as atividades, lançando produtos e criando empreendimentos estranhos, como frotas de táxi, imóveis e outras tacadas que não deram resultado. A Nintendo, por causa de Yamauchi, ficou com essa política de tentativa e erro durante um bom tempo. Até que em 1968, Hiroshi Imanishi assumiu o cargo de gerente-geral e, em 1969, surgiu uma divisão nova na companhia, criada para ajudar na pesquisa e desenvolvimento. O nome da divisão não poderia ser melhor: Games. Nessa

Os times **de ouro**

Onde os sonhos se tornam realidade

Por **Fabio Santana**

Mario, **Punch-Out**, **Metroid**... Você conhece todos eles. Mas provavelmente não sabe que há equipes diferentes para desenvolver cada. Conheça agora os principais times de criação da Nintendo e sua trajetória de sucesso.

Research & Development 1 (R&D1)

Fundação: 1969 por Hiroshi Yamauchi e Hiroshi Imanishi
Gerente-Geral: Gunpei Yokoi (1973-1996), Takehiro Izushi (1996-atualmente)
Chefe de setor: Satoru Okada (1973-1996), Yoshio Sakamoto (1996-atualmente)
Local: edifício da NCL em Quioto, Japão

Este departamento nasceu em 1969 quando Yamauchi chamou Hiroshi Imanishi para criar uma divisão de pesquisa e desenvolvimento, batizada simplesmente de "Games" na época. Yokoi, que trabalhava na manutenção das máquinas da linha de produção de cartas, foi designado para criar um brinquedo para a Nintendo comercializar.

Assim surgiu a **Ultra Hand**, em 1970, o primeiro produto da divisão. Seguiram-se vários brinquedos criativos com a contratação dos engenheiros Masayuki Uemura e Gunpei Yokoi, até que se fez a ingressão no ramo de videogames em 1977 com o Color TV Game e, mais tarde, em 1980, com o portátil Game & Watch.

Kid Icarus (NES)

O R&D1 ainda desenvolveu diversos Arcades até chegar à criação do NES, sob responsabilidade de Uemura. Shigeru Miyamoto também participou desse time, até a separação em diferentes equipes. Durante a década de 80, o R&D1, que ficou sob a responsabilidade de Yokoi, desenvolveu alguns dos melhores games da época, como **Metroid**, **Kid Icarus**, **Tetris** e **Dr. Mario** para o NES.

Em 1989, a equipe de Gunpei criou o portátil Game Boy, assim como, posteriormente, muitos de seus games de sucesso (**Tetris**, **Super Mario Land**, **Metroid II**, **Kid Icarus** e **Dr. Mario**). Em 1990 houve mais uma divisão: do R&D1, surgiu a Intelligent Systems. Ambos os times trabalharam em conjunto muitas vezes.

Super Metroid (SNES)

Na época do Super NES o R&D1 desenvolveu o fantástico **Super Metroid**. Em 1995, veio o Virtual Boy com um enorme fracasso de vendas, resultando na saída de Gunpei Yokoi, que decidiu fundar sua própria empresa.

Como o time não possuía membros especializados em gráficos 3D, em vez criar games para Nintendo 64, o R&D1 dedicou-se aos jogos de Game Boy e continuou a desenvolver títulos para Super Famicom distribuídos pelo sistema Nintendo Power. O único game para o 64-bit de que participou foi **Sin & Punishment**, desenvolvido pela Treasure e lançado apenas no Japão. Atualmente, a equipe dedica-se a games de GBA, como **Wario Land 4** e **Metroid Fusion**.



Sin & Punishment (N64)

Research & Development 2 (R&D2)

Fundação: 1984 por Hiroshi Yamauchi e Hiroshi Imanishi
Gerente Geral: Masayuki Uemura (1984-atualmente)
Chefe de setor: Kazuhiko Taniguchi (?-atualmente)
Local: edifício da NCL em Quioto, Japão

Quando Hiroshi Yamauchi decidiu separar seu time de pesquisa e desenvolvimento em vários departamentos, o engenheiro-chefe Masayuki Uemura, principal responsável pelo NES, ficou no comando do R&D2.

videogames – Parte 1

Por **Odair Braz Junior**

nova parte da empresa, iniciou-se a produção de brinquedos como garras mecânicas, lunetas e coisas do tipo. A maior parte dos novos lançamentos era sucesso instantâneo e rendiam um bom dinheiro, o que deu um fôlego para a empresa se dedicar a produtos mais sofisticados, como uma pistola que permitia disparar tiros que eram registrados num projetor de 16 milímetros.

As cartas de Hanafuda se dividem em doze naipes (que representam os meses do ano), cada um contendo quatro cartas

Bom para **toda a família**

Em 1975, a situação econômica do Japão estava complicada e a Nintendo precisava gerar uma nova fonte de renda. Para isso se uniu à Mitsubishi e lançou o Color TV Game 6, no qual era possível jogar tênis de seis maneiras diferentes. O aparelho foi um sucesso e atingiu um milhão de unidades vendidas no Japão. Posteriormente, a Nintendo lançou também o Color TV Game 15, Color TV Racing 112 e Color TV Block Kusu Re.

Este é o Color TV Game 15, com diversas variações de tênis

Super Mario Advance (GBA)

Kirby's Tilt 'n' Tumble (GBC)

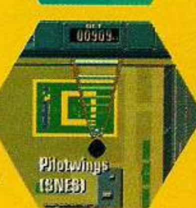
Sua missão era a de desenvolver periféricos e acessórios para o console em ascendência. Foi esse time, formado por mais de sessenta pessoas, que criou o Communications Adapter para o Famicom, um modem para conectar o 8-bit a uma rede de comunicação.
Mais recentemente, a equipe R&D2 ficou conhecida por desenvolver games com acessórios especiais, como **Kirby's Tilt 'n' Tumble** para GBC, e também muitos remakes, como **The Legend of Zelda DX** e **Super Mario Bros. DX**, também para GBC.
Atualmente, o time está desenvolvendo outros remakes, como os três games de **Super Mario Advance** e **The Legend of Zelda: A Link to the Past & The Four Swords** para GBA, e a nova versão de **Kirby's Tilt 'N' Tumble** para GBA e GC.

Research & Development 3 (R&D3)
Integrated Research & Development (IRD)

Fundação: 1984 por Hiroshi Yamauchi e Hiroshi Imanishi
Gerente Geral: Genyo Takeda (1984-atualmente)
Local: edifício da NCL em Quioto, Japão

Com a dissolução da equipe de criação da Nintendo, Genyo Takeda assumiu a liderança do R&D3, o terceiro time de pesquisa e desenvolvimento. O talento dessa divisão revelou-se principalmente na área da tecnologia, onde Takeda criou novas ferramentas de desenvolvimento e ampliou os recursos dos consoles, ampliando as possibilidades de criação dos demais departamentos.
A primeira dessas tecnologias foram os chips da série MMC nos cartuchos do NES, que não apenas expandiam a capacidade de armazenamento, como também possibilitavam novos recursos: scroll diagonal, deslocar objetos com maior rapidez e em maior quantidade, tela dividida com movimentação independente. Outra notável invenção de Takeda e seu grupo de vinte profissionais foi a bateria de backup nos cartuchos, possibilitando salvar o seu progresso. Adeus passwords!
Nos games, a primeira façanha do R&D3 foi **Punch-Out!!** para Arcade, série que, mais tarde, embarcou no NES, como **Mike Tyson's Punch-Out!!**, e no Super NES, como **Super Punch-Out!!**. O RPG **Star Tropics** e sua continuação, ambos para NES, também foram obra da equipe de Takeda, assim como a série **Pilotwings**.
A revolucionária alavanca analógica do controller do Nintendo 64, que tornou-se um padrão para os consoles que se seguiram, é uma invenção de Takeda. Nos últimos anos, seu time esteve envolvido no desenvolvimento de hardware (64DD, GameCube e Triforce). Pouco antes da revelação do GameCube, o departamento foi renomeado para IRD (Integrated Research & Development), como é conhecido atualmente.


Mike Tyson's Punch-Out!! (NES)


Pilotwings (SNES)

Research & Development 4 (R&D4)
Entertainment, Analysis & Development (EAD)

Fundação: 1984 por Hiroshi Yamauchi e Hiroshi Imanishi
Gerente Geral: Shigeru Miyamoto (1984-atualmente)
Chefe de setor: Takashi Tezuka (1984-atualmente)
Local: edifício da NCL em Quioto, Japão

O nascimento da mais profícua divisão de criação de jogos da Nintendo deve-se ao imortal talento de Shigeru Miyamoto. O artista entrou para a Nintendo sob as asas de Gunpei Yokoi no R&D1, e ganhou status com seu bem-sucedido **Donkey Kong**. Percebendo isso, o presidente Yamauchi, ao dividir suas equipes, deixou Miyamoto no comando do R&D4.

Continua





Donkey Kong (G&W)

Depois de criar mais alguns jogos e até Arcades, surgiu em 1980 o famoso e clássico Game & Watch. Esse aparelhinho, que é mais ou menos do tamanho de uma calculadora, trazia jogos baseados em personagens Disney, de tiro e de ação, todos muito simples. Não precisa nem dizer que o sucesso foi pra lá de estrondoso, não só no Japão, mas em todo o mundo. Milhares de unidades foram vendidas, surgiram centenas de cópias piratas e a febre se instalou de um jeito que não tinha volta. Enquanto o Game & Watch continuava sua escalada de vendas pelo planeta, a equipe da Nintendo já pensava em um outro produto mais moderno, poderoso, acessível e que pudesse ser utilizado por toda a família. O desenvolvimento desse novo projeto levou muito tempo de pesquisas, estudos e testes. Tudo foi muito complicado, porque Yamauchi queria algo jamais visto pelos consumidores, algo capaz de deixá-los maravilhados e fazer com que eles se sentissem donos de algo incrivelmente revolucionário. Vários consoles de videogames americanos e japoneses já existiam na época, e o da Nintendo teria que ser o melhor deles.

Aqui temos o 8-bit japonês com o Famicom Disk embutido. Mais abaixo, o NES americano

Existiram vários modelos de Game & Watch, como o Donkey Kong de tela dupla, Ball (o primeiro de todos) e Super mario Bros.

Em 1983, o Japão conheceu o Family Computer, ou simplesmente Famicom. Com dois mil bytes, jogos mais sofisticados, um joystick moderno e um console que parecia um brinquedo, o aparelho chegou às lojas e vendeu de cara quinhentas mil unidades. O mais importante da estratégia era que a Nintendo não só apostou alto no console, mas também nos títulos. Vem daí a idéia dos jogos proprietários, ou seja, aqueles que só podem ser jogados nos próprios consoles da Nintendo. Com a vendagem esmagadora do Famicom, as crianças esperavam ansiosamente pelo lançamento de novos cartuchos, fazendo filas nas portas das lojas. Tudo se esgotava rapidamente.

Com todo esse êxito, o caminho mais óbvio a seguir era a expansão para o mercado norte-americano. Para isso, tentou formar uma parceria com a Atari que, para o seu próprio azar, disse não. Assim, a empresa decidiu chegar aos Estados Unidos por conta própria. O primeiro passo foi reembalar o aparelho. Mudou-se suas cores, seu formato e também o formato dos cartuchos rebatizou-se a máquina com o nome Nintendo Entertainment System, ou simplesmente, NES.

A invasão de verdade aconteceu no Natal de 1985. A vendagem foi astronômica e foi o primeiro e definitivo passo para a conquista do mercado ocidental. Foi a ressurreição do videogame nos Estados Unidos, que anos antes havia sofrido um forte baque após uma poderosa crise financeira. O NES dominou totalmente as lojas e não havia concorrente nenhum à sua altura.

Nossa história continua na próxima edição, com a chegada do Game Boy, do Super NES, do Nintendo 64 e você conhecerá também o futuro dos videogames. Até lá!

Super Mario Bros. (NES)

The Legend of Zelda (NES)

O game **Mario Bros.**, desenvolvido por Miyamoto em seus tempos de R&D1, já era sucesso nos Arcades, e sua primeira tarefa na nova equipe de criação foi desenvolver uma seqüência. Foi assim que nasceu **Super Mario Bros.** para NES, o game que revolucionou e vendeu milhões. A consagração veio em seguida com **The Legend of Zelda**, que conquistou outros milhões de jogadores pelo mundo.

Apesar da equipe R&D1 desenvolver muito mais jogos, o time de Miyamoto ficou com as glórias diante de Yamauchi. Mesmo os clássicos **Metroid** e **Kid Icarus** não puderam superar a força de **Mario** e **Zelda**.

Super Mario World (SNES)

F-Zero (SNES)

Quando a Nintendo lançou seu ambicioso console de 16-bit, no início dos anos 90, o perfil de seus times de desenvolvimento já estavam bem-definidos. Foi aí que o R&D4 de Miyamoto tornou-se o Entertainment, Analysis & Development, ou simplesmente EAD. A nova equipe, com trinta integrantes, levou quinze meses para completar **Super Mario World**, **Sim City** e **F-Zero** para o lançamento do Super NES.

Logo veio **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, **Super Mario Kart**, **Super Mario All-Stars**, **Star Fox**, **Stunt Race FX**, **Super Mario World 2: Yoshi's Island** e **Kirby's Dream Course**; todos grandes sucessos que provaram a competência da equipe de Miyamoto.

1080° Snowboarding (N64)

Para o Nintendo 64, o EAD expandiu as séries **Mario**, **Wave Race**, **F-Zero**, **Mario Kart**, **Yoshi**, **Star Fox** e **Zelda**, além de estrear o grande **1080° Snowboarding**, revelando a suprema habilidade com games 3D. E com a chegada do GameCube, o time de Miyamoto está mais atarefado do que nunca: **Luigi's Mansion**, **Pikmin**, **Animal Crossing**, **Super Mario Sunshine** e **Legend of Zelda** marcam a linha de maior qualidade do EAD até hoje e consagram a equipe como o coração da Nintendo.

Star Fox 64 (N64)

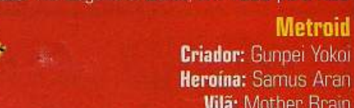


The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

As séries **da Nintendo**

Donkey Kong
Criador: Shigeru Miyamoto
Herói: Jumpman (Mario)
Vilão: Donkey Kong
Primeiro game: Donkey Kong, em 1980 para Arcade

Mario
Criador: Shigeru Miyamoto
Herói: Mario
Vilão: Bowser
Primeiro game: Mario Bros., em 1983 para Arcade



Zelda
Criador: Shigeru Miyamoto
Herói: Link
Vilão: Ganon
Primeiro game: The Legend of Zelda, em 1986 para NES

Metroid
Criador: Gunpei Yokoi
Heroína: Samus Aran
Vilã: Mother Brain
Primeiro game: Metroid, em 1986 para NES

Kid Icarus
Criador: Gunpei Yokoi
Herói: Pit
Vilões: Medusa (NES) e Orcos (GB)
Primeiro game: Kid Icarus: Angel Land Story, em 1987 para NES

Earthbound
Criador: Shigesato Itoi
Herói: Ness
Vilão: Gigyas
Primeiro game: Mother, em 1989 para Famicom

Fire Emblem
Criador: Shouzo Kaga
Heróis: vários
Vilões: vários
Primeiro game: Fire Emblem, em 1990 para Famicom

F-Zero
Criador: Shigeru Miyamoto
Herói: Captain Falcon
Vilão: –
Primeiro game: F-Zero, em 1990 para Super NES



Kirby
Criador: Masahiro Sakurai
Herói: Kirby
Vilão: King Dedede
Primeiro game: Kirby's Dream Land, em 1992 para Game Boy

Wave Race
Criador: Shigeru Miyamoto
Herói: –
Vilão: –
Primeiro game: Wave Race, em 1992 para Game Boy

Star Fox
Criador: Shigeru Miyamoto
Herói: Fox McCloud
Vilão: Andross
Primeiro game: Star Fox, em 1993 para Super NES



Pokémon
Criador: Satoshi Tajiri
Heróis: Ash e Pikachu
Vilões: Rockets
Primeiro game: Pokémon Green, Red e Blue, em 1996 para Game Boy






PERDEU ALGUM NÚMERO?

Não vacile, complete já sua coleção!





EDIÇÕES 01 A 40 - R$ 4,90
A PARTIR DA EDIÇÃO 41 - R$ 5,90

Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) - C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda. Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. **NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE!** Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora **DINAP** de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Maracaí, 185 - Aclimação.



FRACTA

www.heroi.com.br/nintendoworld

TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Burnout



Todos os carros
Na tela de opções pressione X + Y + B simultaneamente e todos os carros do jogo ficarão acessíveis.

Modo extra
Complete o jogo uma vez para habilitar o modo Free Run. Neste modo, as ruas estarão livres do tráfego normal da cidade e a corrida poderá ser disputada entre dois jogadores.



UFC Throwdown



Habilite Bruce Buffer
Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-médio (middleweight).

Habilite Card Girl
Ganhe o cinturão de prata com todos os lutadores inicialmente disponíveis no jogo.

Habilite Dana White
Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-leve (lightweight).

Habilite John McCarthy
Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-pesado (heavyweight).

Habilite Lorenzo Fertitta
Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria absoluto (welterweight).

Habilite Mario Yamasaki
Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores das categorias peso-leve e peso-pesado.





Aggressive Inline



Seleção de fases e Park Editor
Na tela de Cheats, digite a Password ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B A B A para abrir todas as fases e o Park Editor.

Habilitar todos os atletas
Digite a seguinte Password na tela de Cheats: ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, → e todos os atletas ficarão disponíveis.

Obter todas as chaves
Na tela de Cheats, digite a Password SKELETON e você terá todas as chaves do jogo.

Invencibilidade
Digite a seguinte Password na tela de Cheats: KHUFU

Supergiros
Digite a seguinte Password na tela de Cheats: ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑.

Perfect Manuals
Digite a Password QUEZDONTSLEEP na tela de Cheats.

Deslizamentos perfeitos
Digite a senha BIGUPYASELF na tela de Cheats.

Alterar a força de gravidade
Digite a seguinte Password na tela de Cheats: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, A B A B S.

Habilitar todos os filminhos
Complete todos os desafios do game em qualquer dificuldade.

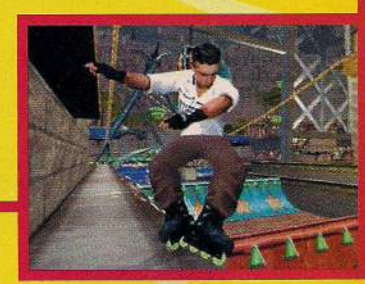


Senhas secretas
Colete todas as caixas de suco da fase para receber uma senha secreta a ser utilizada na opção Cheats.

Personagens secretos
Complete todos os desafios, inclusive os extras, das fases a seguir e habilite os personagens secretos.

Fase – personagem
Movie Lot: The Bride
Civic Center: Goddess
Industrial: Junkie
Boardwalk: Captain
Cannery: Diver
Airfield: Bombshell
Museum: Mummy







Beach Spikers



Uniformes secretos
Para habilitar os uniformes secretos digite as Passwords correspondentes:
DAYTONA: uniformes 107-108.
FVIPERS: uniformes 109-110.
ARAKATA: uniformes 111-113 (Space Channel 5).
PHANTA2: uniformes 114-115 (PSO).
OHTORII: uniformes 116-117 (Sega).
JUSTICE: uniformes 105-106 (Virtua Cop).
Complete o modo Tutorial para habilitar os uniformes 71-86.
Complete o modo World Tour para habilitar o penteado 71-74, os modelos de óculos 86-93 e os uniformes 96-102.
Complete o modo Arcade:
Uma vez: para habilitar os uniformes 87 e 88.
Duas vezes: para habilitar os uniformes 90 e 91.
Três vezes: para habilitar os uniformes 93 e 94.





Wave Race: Blue Storm



Tela de Passwords
Na tela de menu de opções pressione Start + Z + X simultaneamente para abrir a tela de Passwords. Use esta tela para digitar as senhas a seguir e destravar os truques.
DLPHNMOD: para competir montado sobre um golfinho.
KTUPWNPD: para abrir o circuito Dolphin Park.
MJV8LKL6: para abrir o circuito La Razza Canal.
LQ3TRKTE: para abrir o circuito Lost Temple Lagoon.
AJXY8P53: para habilitar a dificuldade Expert no modo Championship.
WCX5WP5A: para abrir o circuito Southern Island. Nesta pista é possível executar um duplo Backflip, basta pressionar o botão A logo que as luzes ficarem verdes e usar um turbo antes de entrar na rampa. Essa manobra é muito difícil de ser executada.



Scooby Doo: Night of 100 Frights

Feriados famosos
Para se divertir com temas de feriados famosos, acesse o sistema de datas do seu GameCube e altere os campos dia e mês para uma das combinações abaixo, em seguida insira o jogo Scooby Doo e vá para a frente da casa conferir o resultado.
January 1: fogos de artifício.
July 4: fogos de artifício e outros efeitos.
October 31: morcegos gigantes decorando a porta de entrada.
December 25: neve.

SSX Tricky



Encher todo status do atleta
Na tela título do jogo, segure pressionados os botões L + R e digite a seqüência: B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z. Você ouvirá um som confirmando o truque.
Competir como Mix Master Mike
Na tela título do jogo, segure pressionados os botões L + R e digite a seqüência: A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z. Vá para a tela de seleção de personagens e escolha qualquer competidor, pois ele se transformará em Mix Master Mike durante a corrida.
Prancha Mallora
Na tela título do jogo, segure pressionados os botões L + R e digite a seqüência: A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z. Escolha a personagem Elise, ela estará usando a prancha Mallora.
Competidores extras
Brodi: ganhe uma medalha de ouro no World Circuit.
Zoe: ganhe duas medalhas de ouro no World Circuit.
JP: ganhe três medalhas de ouro no Circuit.
Kaori: ganhe quatro medalhas de ouro no Circuit.
Psymon: ganhe cinco medalhas de ouro no Circuit.
Seeah: ganhe seis medalhas de ouro no Id Circuit.
Luther: ganhe sete medalhas de ouro no World Circuit.





Bomberman Generation



Habilitar MAX para o Battle Mode
Consiga todos os Lightning Cards jogando no modo normal, selecione o modo Battle e pressione o botão Z na tela de seleção de personagens para acessar MAX.



Cel Damage



Modo Cheat
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite a senha PITA para habilitar todos os veículos, todas as pistas e modos especiais de jogo, com exceção do modo Plastic.
Modo Plastic
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite a senha FANPLASTIC. Vá para a tela de eventos, ilumine a opção Smack Attack, pressione para baixo e selecione a opção Event Settings. Entre na opção Options, depois em Rendering Modes, para poder ligar a opção Render: Plastic. A mensagem Current Mode Plastic aparecerá na tela e os gráficos do jogo já estarão alterados.

Cruis'n Velocity



Fase/Password

1 HLDDRTSN
2 HLDDSNST
3 HLDDNRLN
4 HLDDHVGD



GT Advance 2: Rally Racing



Todas as pistas
Na tela de título, mantenha pressionados os botões L + B e aperte → no direcional.

Todos os carros
Na tela de título, mantenha pressionados os botões L + B e aperte ← no direcional.

Todas as peças
Na tela de título, segure pressionados os botões L + B e aperte ↑ no direcional.

Modo extra
Na tela de título, segure pressionados os botões L + B e aperte ↓ no direcional.





Rampage 2: Universal Tour

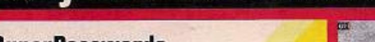


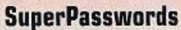
Passwords
Jogar como George
SM14N1230
Jogar como Myukus
NOT3T3210
Jogar como Ralph
LVPVS7890
Jogar como Lizzie
S4VRS4560





Tony Hawk's Pro Skater 2





SuperPasswords
V!T!MBBBBBVV: 50,000 em grana jogando com Tony Hawk e nenhum objetivo completado.
B58LPTGBBBBV: todas as pranchas e fases habilitadas, jogando com Tony Hawk.
B8SD2!!!!!T!: todos os objetivos completados jogando com Tony Hawk.
VTO!3TT!TZT1: 80,150 em grana, todas as pranchas e fases habilitadas.



Castlevania: White Night Concerto



Jogar como Maxim Kischine
Após terminar o jogo uma vez, digite MAXIM na tela de Enter Name. Este personagem é mais rápido e pode saltar mais alto.

Jogar sem magia
Depois de terminar o jogo uma vez, digite NO MAGIC na tela de Enter Name para jogar sem magias.

Dificuldade Hard
Após terminar o jogo uma vez, digite HARDGAME na tela de Enter Name para jogar na dificuldade Hard.





Forsaken



Seleção de fases
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: A, R, Z, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓. Se fizer corretamente a mensagem, Missions Open confirmará o truque.

Invencibilidade
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: A, Z, Z, ↑, ←, ←, ←, ↓.

Armas principais infinitas
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: A, R, Z, →, ↑, →, ↓, ↓.

Armas secundárias infinitas
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: B, B, Z, ←, ←, ↑, ←, →.

Mísseis Solaris infinitos
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: B, L, L, Z, ↑, ↓, ↑, ↑.

Mísseis Titan infinitos
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: A, B, L, ↑, ↑, ↑, ↑, →.

Camuflagem infinita
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: ↑, ↑, ↑, ↑, →, ↓, ←, ←.

Matar com um tiro
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: B, B, B, L, R, ←, ↓, ↓.

Congelar os inimigos
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: R, Z, →, →, ↑, ↑, ←, →, ↓.

Modo psicodélico
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: A, R, ←, →, ↓, ↑, ←, ↓.

Modo vetorial
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: L, L, R, Z, ←, →, ↑, →.

Modo turbo
Quando as palavras Press Star surgirem na tela de abertura, rapidamente digite a seqüência: B, B, R, ↑, ←, ↓, ↑, ←.



PERGUNTE AOS PILOTOS

PERGUNTE AOS PILOTOS

POWERLINE (11) 3814-8044

Game Boy Advance

Risquei a tela do meu Game Boy Advance e estou desesperado, pois ganhei o portátil faz apenas um dia. Quero saber se tem algum jeito de trocar o visor ou uma outra solução para esse problemão.

José Henrique, São Paulo/SP

Existe um Kit reparador (Screen Cover Kit) lançado nos Estados Unidos que possibilita a troca da parte acrílica do visor. Você pode assistir a um vídeo demonstrativo no endereço http://pocket.ign.com/articles/097/097154p1.html disponível no site IGN. No Brasil, o produto ainda não é comercializado, mas se você conhece alguém que vai viajar para o território do tio Sam, poderá fazer sua encomenda sem gastar muito: lá o Kit sai por quatro dólares.





Super Mario Kart

Já tentei de todas as maneiras, mas não consigo abrir o modo Special Cup Reverse da categoria 150cc do game Super Mario Kart.

Rafael Fernando Esteves da Silva, Via e-mail

Competindo na categoria 100cc, ganhe o troféu de ouro nos eventos Mushroom Cup, Flower Cup e Star Cup, para habilitar a Special Cup. Vença a Special Cup conquistando o troféu de ouro e a classe 150cc ficará disponível na tela de seleção de eventos.

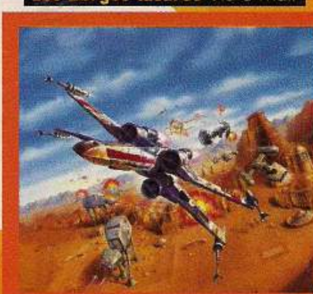
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2



Tenho o jogo Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2 para GameCube e não sei como fazer para gravar meu progresso. Tenho o Memory Card e já fiz uso dele para outros games, só que neste jogo não encontrei opção para salvar.

Leo Borges Tavares Via e-mail

Logo que você liga o GameCube com o jogo lá dentro, o sistema pede para que você inicie uma bateria de salvamento e, a partir daí, a cada fase completada seu progresso será salvo automaticamente.



Metal Gear Solid



Não consigo passar da 2ª fase de Metal Gear Solid, para Game Boy Color. A mulher diz que eu tenho que entrar pelo sistema de drenagem numa cabana. O problema é que esse sistema está bloqueado por uma parede.

Rennan Snake, Via e-mail

Saia pela porta da cabana e desça, vá para esquerda até achar uma passagem que lhe permite ir para o norte. Vá para a direita e entre pela outra porta da cabana.

Mario Tennis



Gostaria de saber se é possível fazer trocas de personagens usando os games Mario Tennis do N64 e do Game Boy Color.

Flávio Pereira Cardoso, Manaus/AM

Usando o acessório Transfer Pak é possível fazer trocas de personagens entre os games, Flávio, desde que você possua as duas versões. Alguns dos personagens são secretos e serão habilitados depois que você cumprir um certo desafio no game.

EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos! Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

Sonic Adventure 2 Battle





Tenho algumas dúvidas:
A. Onde encontro e para que serve o Air Necklack, de Knucles?
B. Onde está e para que serve o Treasure Scope, de Rouge?
C. Onde estão os itens Ancient Light e a Magic Gloves, de Shadow?

Fernando Caio Neves Chalréo, Via e-mail



A. Knucles usa o item Air Necklace para aumentar o seu oxigênio, assim pode permanecer por mais tempo embaixo d'água. Atenção: esse item não concede ar infinito, apenas aumenta a reserva de oxigênio. Pode ser encontrado na fase Aquatic Mine.
B. O Treasure Scope usado por Rogue lhe permite localizar itens secretos na fase. Pode ser encontrado na fase Security Hall.
C. Jogando com Shadow você encontrará o item Ancient Light na fase Sky Rail. O item Magic Gloves não é um item usado por Shadow, mas pelo personagem Sonic e será encontrado na fase City Escape.

CONKER

Como todo bom boêmio, Conker é odiado por alguns e amado por muitos. O esquilo doidivano é criação dos irmãos Chris e Tim Stamper da Rare. Inicialmente foi imaginado como um personagem pacífico e meiguinho que passeava por campos bucólicos com sua namoradinha Berry, apanhando flores e lutando contra eventuais inimigos usando apenas sua cauda fofinha. Mas, ao que tudo indica, uma bela noite os ingleses da Softhouse favorita da Nintendo encheram a cara em um pub e resolveram mudar completamente a personalidade da mascote, transformando-a em um sujeito desbocado, mulherengo, bebum e mau-caráter. Enfim, um amor de pessoa. Ou melhor, um amor de esquilo.

Games Nintendo em que Conker deita o cabelo:

Diddy Kong Racing	Nintendo 64	1997
Conker Pocket Tales	Game Boy	1999
Conker's Bad Fur Day	Nintendo 64	2001

Bebidas favoritas: cerveja, uísque, gim, vodka, álcool Zulú e qualquer coisa com teor alcoólico acima de 50%.

Comidas favoritas: muito chocolate para recuperar a glicose e tudo que tenha muita gordura e aumente o colesterol. De vez em quando, come umas nozes só pra se lembrar de que é um esquilo.

Parceira ideal: a sarada esquilinha Berry. Se bem que o cafajeste sai atrás de qualquer rabo-de-saia que balance a cauda na sua frente. Principais ocupações: ganhar dinheiro com métodos escusos, jogar sinuca e dardos com seus parceiros de noitada em qualquer boteco imundo, curar uma ressaca atrás da outra, eliminar sobre os inimigos o resíduo líquido de suas baladas e outras coisas que temos até vergonha de mencionar.

AÇÃO AO CUBO.

GUIA OFICIAL DO GAMECUBE

Nintendo
APRESENTA
WORLD
GUIA OFICIAL DO
GAMECUBE
R$ 7,90

REVIEWS
DETONADOS
ESTRATÉGIAS
DICAS E CÓDIGOS
PARA OS MELHORES JOGOS DA MÁQUINA DE 128-BIT DA NINTENDO

O DOSSIÊ DEFINITIVO DO VIDEOGAME MAIS PODEROSO DO MUNDO

LANÇAMENTO REGIONAL SP / RJ. EM BREVE NOS DEMAIS ESTADOS.

EDIÇÃO DE LUXO

COM CAPA ESPECIAL PRATEADA E LOMBADA QUADRADA.

UM ESPECIAL PARA QUEM JÁ TEM GAMECUBE E PARA QUEM ESTÁ DECIDINDO SE VAI COMPRAR.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS, PRÓS E CONTRAS, ACESSÓRIOS, CONEXÃO ONLINE E ESTRATÉGIAS DETALHADAS DOS GAMES MAIS IMPORTANTES DO CONSOLE.



Mais informações: visite também o site www.heroi.com.br

REVISTA Nintendo WORLD